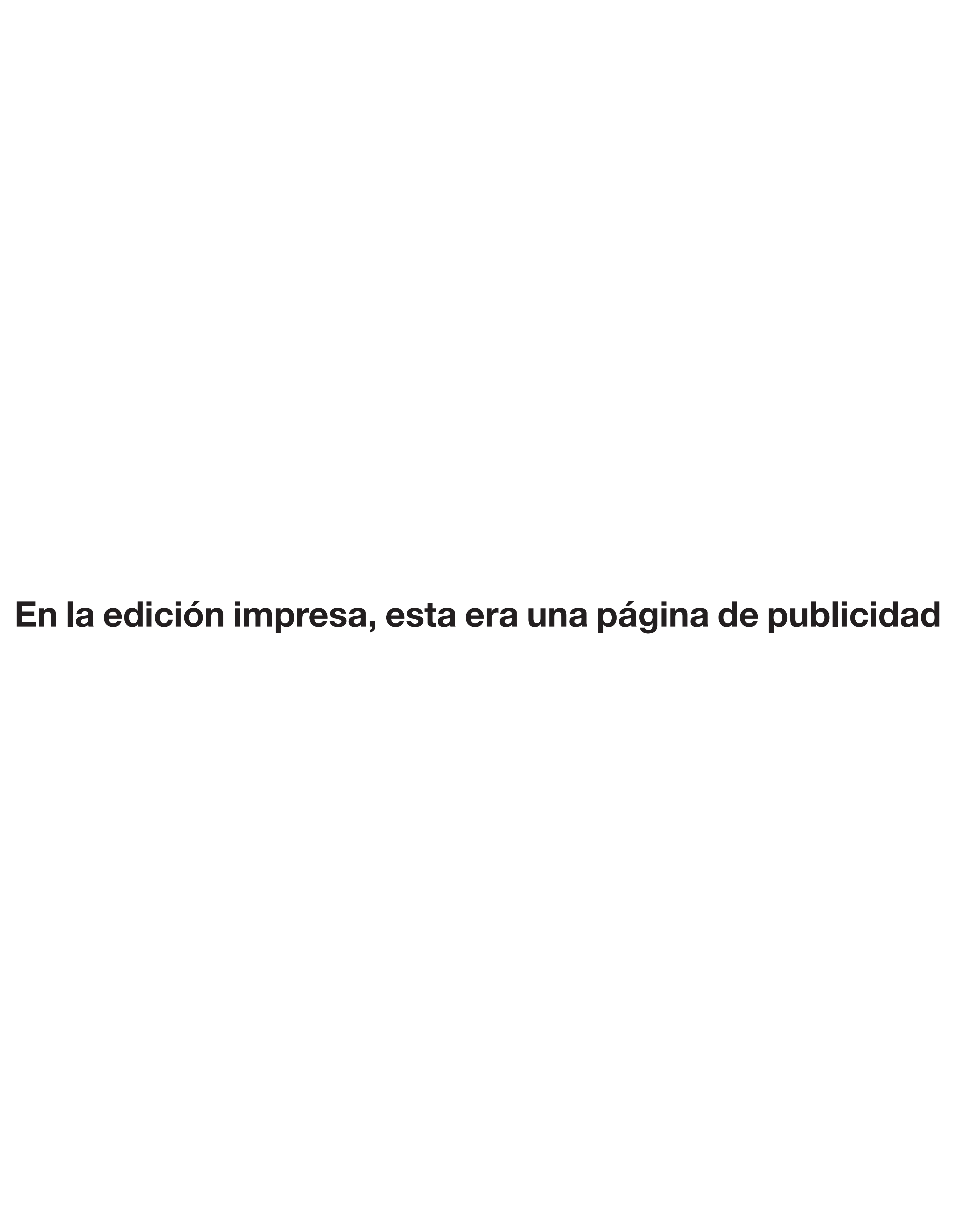
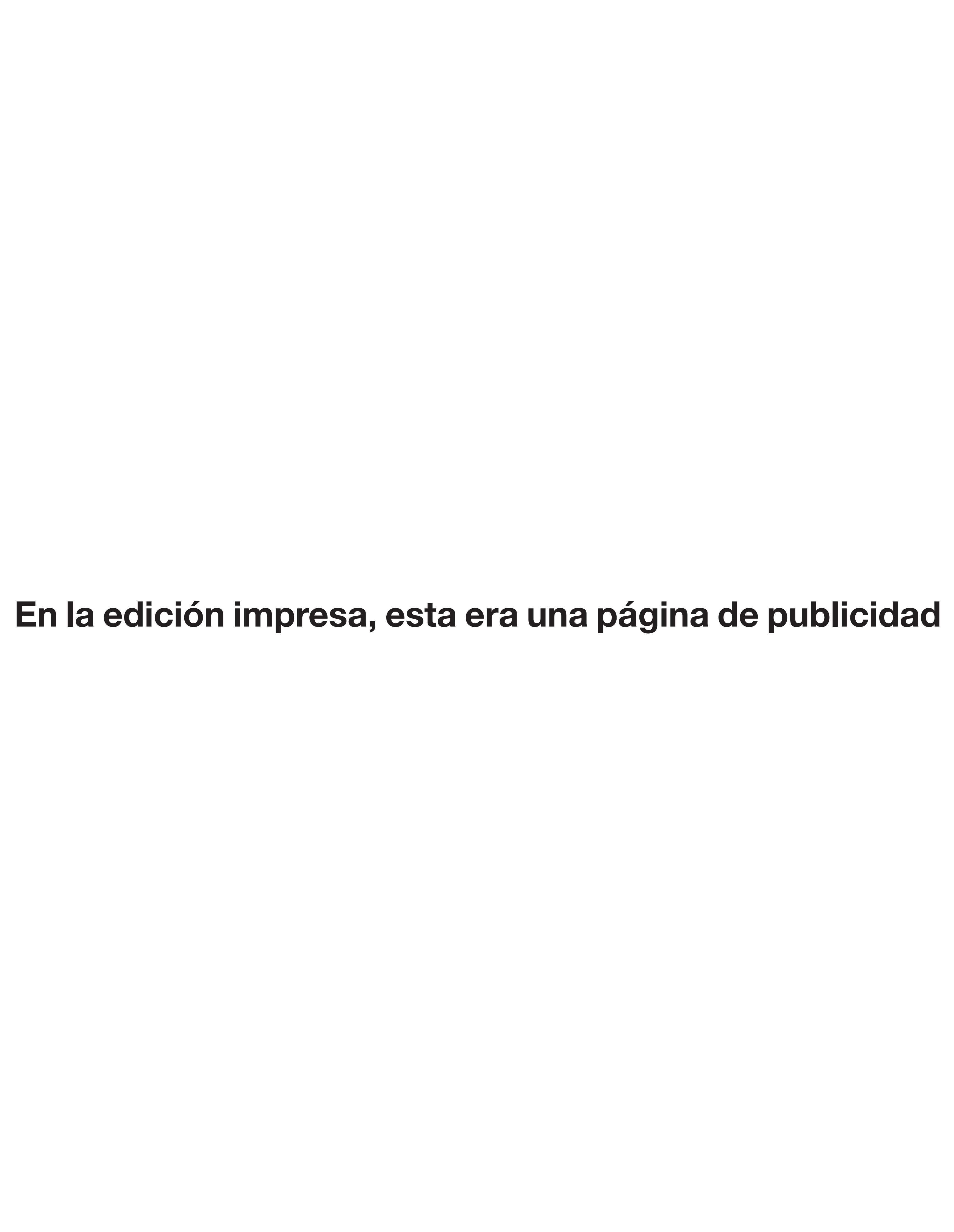
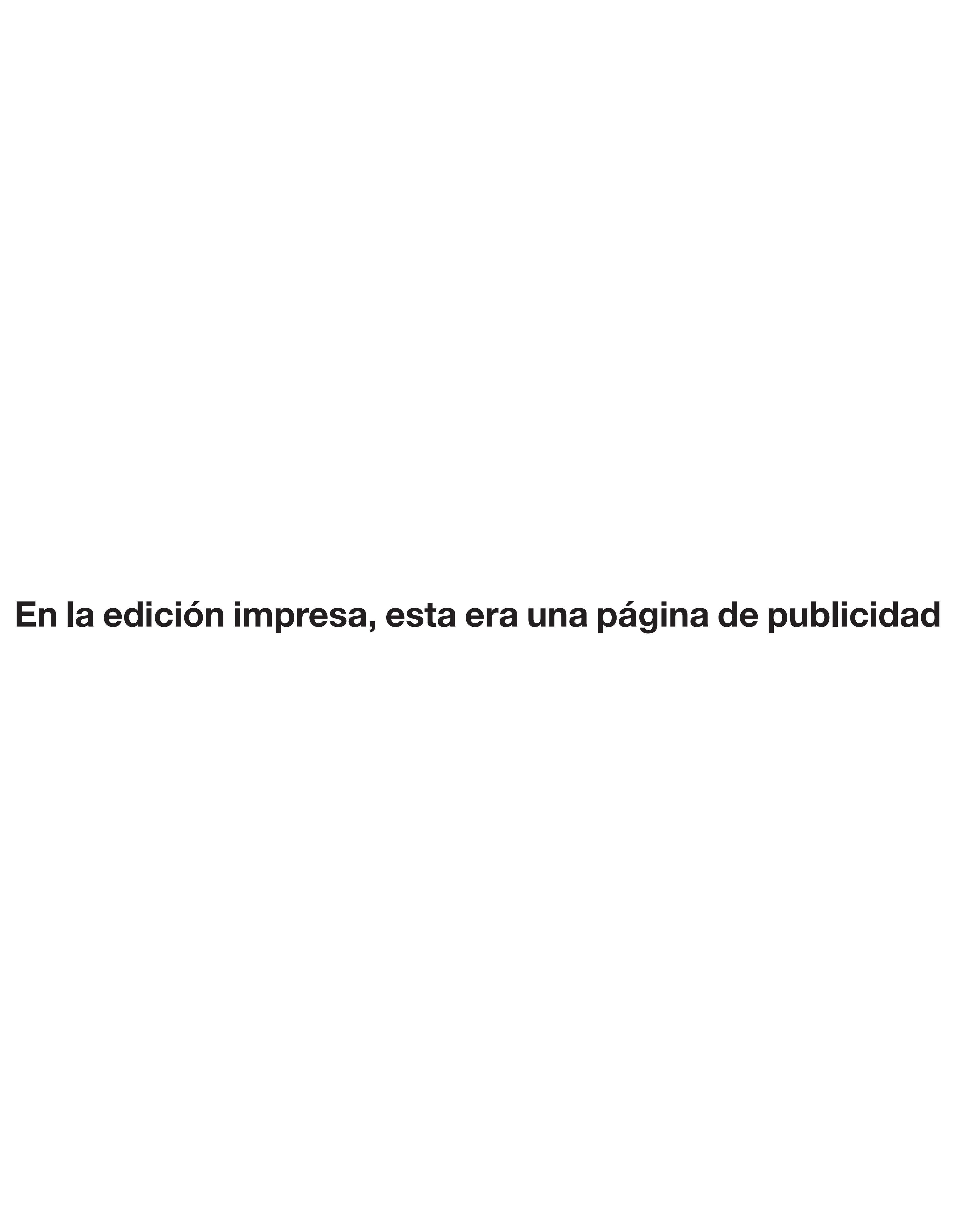


POR SÓLO 3,99€
TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS
Micromanía
PORTUGAL 3,99€
Nº 110 MARZO 2004
SÓLO PARA ADICTOS AL PC
¡¡GRAN PRIMICIA!! ¡¡LA JUNGLA TE ESTÁ ESPERANDO!!
FAR CRY
¡Vive la acción más real!
¡¡POR FIN HA LLEGADO!!
DEUS EX
INVISIBLE WAR
Acción y rol en armonía
¡¡LLEGA HASTA EL FINAL!!
ARMED & DANGEROUS
Solución completa con todas las claves
MÁS DE 1GB de Información
2 CDS ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc
¡Más de 50 páginas de novedades para 2004!
COLIN MCRAE 04, CONDITION ZERO, BATTLEFIELD VIETNAM, y muchos más…
¡¡JUEGOS PARA SOÑAR!!
REPUBLIC COMMANDO, ROME Y GROUND CONTROL II
Así serán los grandes juegos del verano
AÑO XX
Número 110
HOBBY PRESS
8 424094 820313
00110


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Lidia Muñoz

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta
E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente,
A. Trejo, J. Moreno, J. de la Fuente, C. Vidal
Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.

6/2004

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial
HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es



Gota a gota

La verdad. Ya estoy harto de que siempre pase lo mismo. Cuando hay un juego que nos interesa a los jugadores, siempre se retrasa. Es posible que, a estas alturas, quizá hayas oído rumores sobre el retraso de «Pacific Assault», la portada del mes pasado en Micromanía. Bueno, por desgracia, te lo confirmo. Se ha retrasado. En redacción nos quedamos con cara de póker, sin posibilidad de actualizar la información hasta este nuevo número, y con un estupendo mosqueo. Pero, si la espera lo merece, seguiremos informándote, aunque sea gota a gota, de todo sobre «Pacific Assault» y todos los demás juegos que, como tú, estoy aún esperando.

Y es que los estudios suelen emplear dos tácticas a la hora de comunicar cualquier información sobre sus desarrollos. La primera suele ser la siguiente. Un estudio sabe que tiene en sus manos un juego de los que a ti a y mi nos gustan. Innovador, atractivo, explosivo... vamos, de esos que ves y dices: "a ver si lo sacan de una vez, y lo puedo jugar en condiciones". Pero no. Primero te enseñan un poquito. Y apenas te informan de lo que tiene. Después, en alguna feria, te enseñan algo más. Algo nuevo, distinto. Esto se puede alargar indefinidamente. Y luego está la otra estrategia. No dicen ni pio hasta que lo tienen casi acabado. Les persigues. Les preguntas. Se cierran en banda. Y un buen día, te lo enseñan casi todo de golpe. Te dan un montón de información. Nosotros te la enseñamos aquí, y todos tan contentos. ¡Pues no! Porque luego llega, en ambos casos, el gran ogro: el retraso. Y todo se viene abajo. Los jugadores, nos mosqueamos. Los estudios dicen que es para mejor. Las fechas empiezan a bailar, y ya está el lío montado.

> “Cuando un juego se retrasa, los jugadores siempre somos los perjudicados”

En este número de Micromanía vas a encontrar la mejor, más nueva y más completa información de juegos que han funcionado de ambas maneras: un completísimo reportaje sobre las novedades de «Rome: Total War», la espectacular presentación del prometedor «Ground Control II», el primer vistazo a «Republic Commando»... Y no paramos. Porque tenemos una primicia para ti: la review de «Far Cry» que, hay que decirlo, es de esos juegos, pensamos en redacción, que prueban que de vez en cuando sí merece la pena esperar. Como, cruza los dedos, pensamos de «Pacific Asault». ¿Lo crees tú también? Ya sabes, mándame un email y dímelo. Nos vemos el mes que viene.

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



■ ROME: TOTAL WAR Te mostramos las espectaculares imágenes y todos los detalles de este descomunal proyecto.



■ GROUND CONTROL II: Descubre la evolución de este título cuyo desarrollo es de lo más prometedor.



Índice por juegos

70

■ **FAR CRY** Ya está aquí uno de los grandes de la acción en 2004, y lo cierto es que ha superado nuestras expectativas.

38

■ **SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW** Sam Fisher regresa, más ágil, letal y silencioso.



112

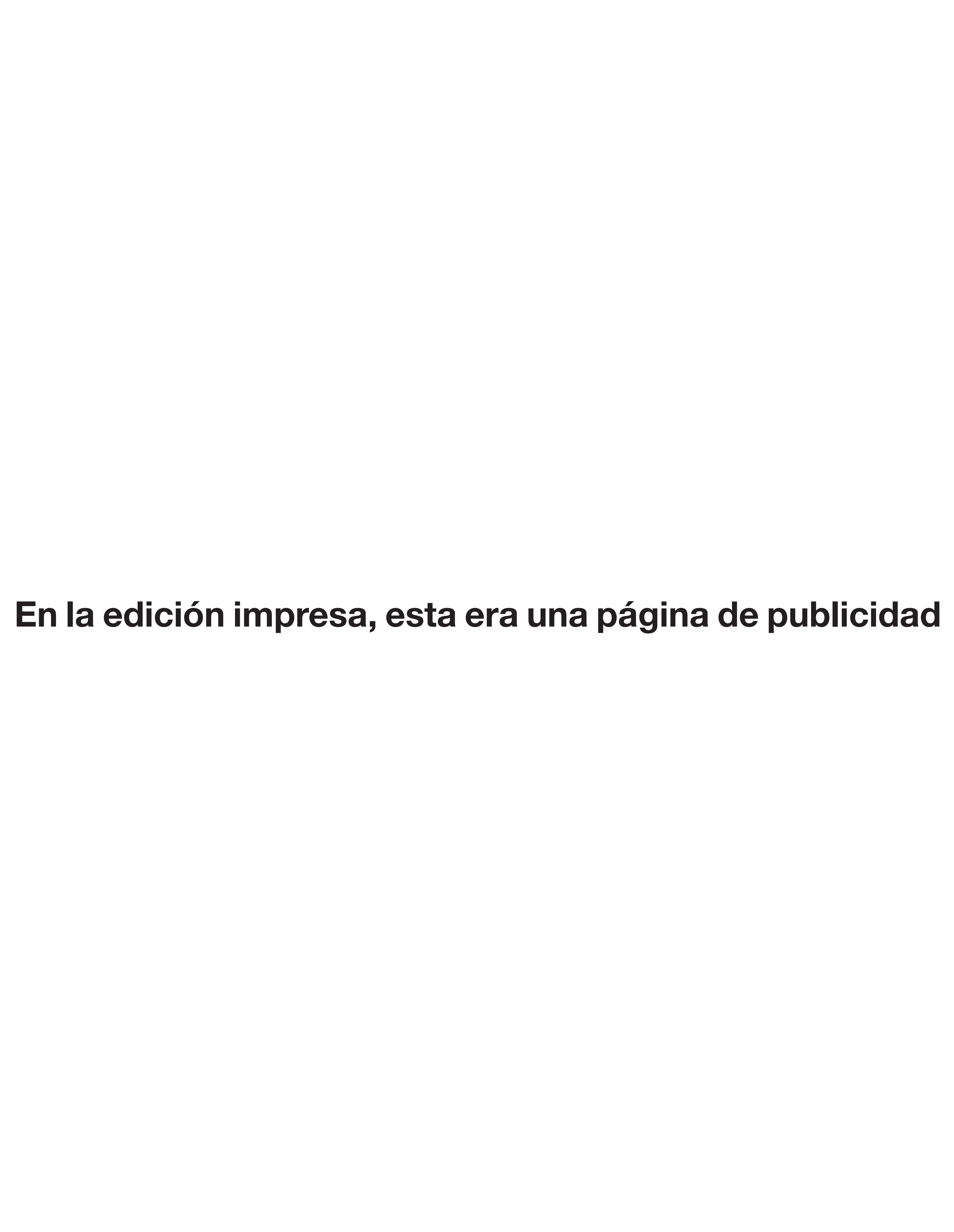
■ **ARMED & DANGEROUS** Si las carcajadas no te dejan avanzar, prueba con la guía que te ofrecemos.

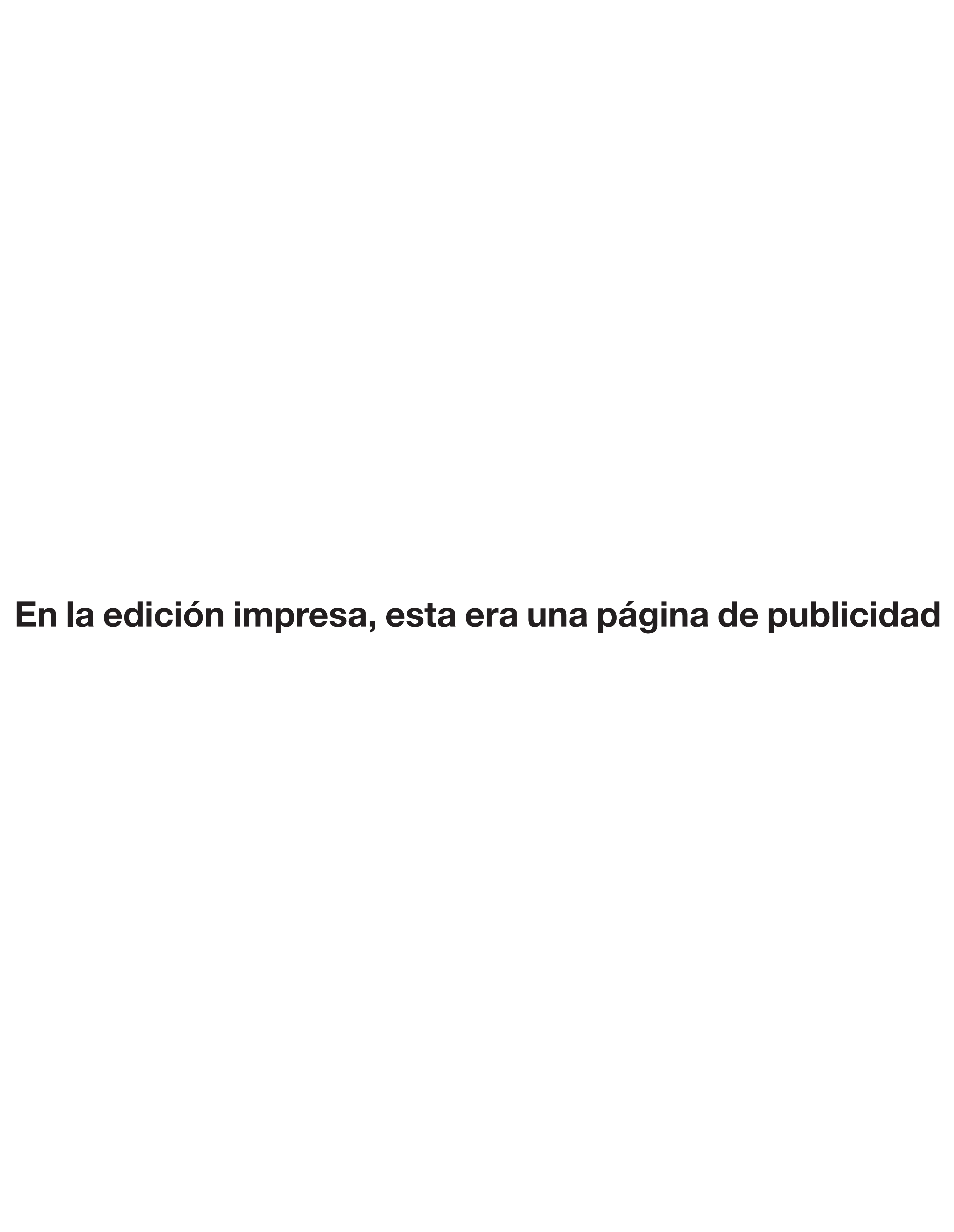


62

■ **STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO** Según LucasArts, te sentirás en la piel de un comando imperial de "Star Wars".

Sección/Pág


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Desde la redacción


Santiago Tejedor

Y vuelve a ocurrir

Nadie se salva. Ni los más confirmados lanzamientos, acaban cumpliendo con la fecha prevista. «Pacific Assault», al menos nos brinda el consuelo de que su retraso es de "sólo" –por ahora– tres meses, y que será, según sus creadores, para mejorarlo al máximo. Nos estamos acostumbrando a este ritmo: anuncio, espera, primer contacto, retraso, anuncio, retraso... ¿lanzamiento? Y eso no es bueno. Los juegos siempre, siempre son susceptibles de mejoras, y si bien no agrada encontrarse con algo que podía estar mucho mejor, un desarrollo "eterno" a veces incluso peor.


■ No veremos «Pacific Assault», como poco, hasta Junio. Ahora bien, si ello conlleva que se mejorará todo esto, quizá merezca la pena.

«MoH. Pacific Assault» se lanza en Junio

¡Se atrasa el ataque!

Con el último número de Micromanía en imprenta, EA nos confirmó que «Pacific Assault» se retrasaba tres meses. ¿Será que los japoneses aún no tienen sus zeros a punto?

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA ▶PC ▶ACCIÓN ▶RETRASO A JUNIO 2004

■ Cuando más felices nos las prometíamos, nos enteramos del retraso, y se nos quedó una cara peor que al protagonista.


■ Esperamos que las mejoras en «Pacific Assault» estén dirigidas a la jugabilidad.

Pues así fue. Una de esas noticias que te pillan desprevenido, a traición, y que no hay forma de arreglar, cuando las cosas vienen dadas de esta manera. El último número de Micromanía acababa de entrar en imprenta, con un reportaje dedicado a «Pacific Assault», cuya salida se preveía para Marzo, y EA confirmó, justo en ese fatídico e irreparable momento, que el título posponía su fecha de lanzamiento hasta el próximo mes de Junio, ¿Decisión de última hora?

Parece que la razón de este retraso, no muy exagerado, tampoco muy grave, pero sí inesperado, es el potencial de «MoH. Pacific Assault» frente a los, presumiblemente, brillantes competidores a que se va a enfrentar este año. Los creadores del juego pretenden diseñar un título realmente explosivo, capaz de dejar pequeño a cualquier otro proyecto que se intente ponerse a su altura. Así que, dentro de lo desagradable de la noticia, parece que existe una compensación de lo más positiva. Si, efectivamente, el retraso va a suponer que «Pacific Assault» va a ser aún mejor de lo que se ha visto, lo aceptaremos aun a regañadientes. Pero, eso sí, como luego no merezca la pena, todos los jugadores exigiremos las correspondientes explicaciones.

El F-16 Falcon ha sido reproducido con todo lujo de detalles.

Nueva expansión de Just Flight

Pilota un F-16

▶ N. JUEGOS ▶LAGO ▶JUST FLIGHT ▶ PC ▶SIMULACIÓN ▶SIN CONFIRMAR

Siguiendo con su línea de expansiones basadas en aviones concretos, Just Flight acaba de anunciar el lanzamiento de «FS Falcon 2004», que pondrá la posibilidad de pilotar uno de los míticos aviones de combate «F-16 Fighting Falcon» al alcance de los usuarios de «Flight Simulator 2002 y 2004» y de «Combat Flight Simulator 3».
La expansión, que todavía no tiene fecha de lanzamiento en nuestro país, incluirá modelos detallados del avión y del interior de la cabina, además de una amplia lista de acabados cuya cantidad variará dependiendo del programa en que se instale la expansión –29 para «FS 2002», 65 para «FS 2004» y 68 para «CFS 3».



Con esta decisión de Blizzard los futuros usuarios europeos parecen tener asegurada una atención de primera categoría.

«World of Warcraft» mira hacia Europa

Cruza el charco

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLIZZARD ▶VIVEND ▶PC ▶ROL ONLINE ▶SIN CONFIRMAR

Billzard ha confirmado que tiene intención de establecer en Francia un equipo de desarrollo para «World of Warcraft», su esperadísimo juego de rol online persistente. La misión de este equipo será dar soporte técnico a todos los usuarios de Europa y potenciar la presencia de Blizzard en nuestro continente. Igualmente, este equipo también será responsable de ayudar al desarrollo del juego gestionando la traducción y doblaje del juego a diferentes idiomas de los países europeos. La mala noticia es que, coincidiendo con esta presentación, Blizzard ha confirmado que desarrollará versiones de «World of Warcraft» localizadas al Alemán y al Francés, lo que, al menos de momento, excluye una posible versión en castellano.

Se prepara un nuevo «Prince of Persia»

Vuelve el héroe



Parece ser que Prince of Persia regresó con intención de quedarse.

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBISOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶SIN CONFIRMAR

No todas las noticias se obtienen por los medios "oficiales". En esta ocasión ha sido a través de un informe financiero por el que hemos descubierto que Ubisoft está preparando una continuación para «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo». Esta entrega, al parecer, ya estaría incluso en fase de desarrollo. De momento, eso sí, la compañía ha declinado dar fecha alguna de su lanzamiento.

La Campus Party 2004 rompe todos los records

Agotadas las localidades

▶FERIAS ▶CAMPUS PARTY 2004 ▶26 DE JULIO

El pasado 9 de febrero se abrió la inscripción para reservar plaza en la próxima edición de La Campus Party, a celebrar en Valencia el próximo Julio, y en tan sólo 48 horas se cubrieron las 4.000 disponibles. Más de 16.000 personas se quedaron fuera, aunque la entidad organizadora ha abierto una lista de espera, por las posibles bajas. La avalancha de inscripciones, provocó un colapso que obligó a la Organización a suspender temporalmente el proceso de inscripción.



La ya abrumadora participación del año pasado se ha visto muy superada en 2004.

Última hora

MICROSOFT ha confirmado oficialmente la cancelación de el juego de rol online multijugador persistente «Mythica». Al parecer, tras revisar el estado del mercado la compañía ha considerado que no había un hueco para un nuevo juego de este tipo.

CYAN Y UBISOFT han confirmado la cancelación de «Uru Live», la aventura online persistente que estaba en pleno desarrollo. La escasa respuesta obtenida por parte del Prólogo del juego, que se distribuyó de forma gratuita, no justificaban la continuación del desarrollo.

ALGUNOS de los trabajadores más veteranos de Blizzard («Warcraft III», «Diablo II») y Naughty Dog («Jack and Dexter», «Jack II») se han asociado para fundar un nuevo estudio de desarrollo de juegos que responderá al nombre de Ready At Dawn.

EL JUEGO DE ACCIÓN «S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost», de la compañía rusa



GSC Game World, ha cambiado de manera oficial su nombre por el de «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl», ya que éste último describe más adecuadamente la naturaleza del juego.

SOE ha anunciado que pretende realizar cambios nuevamente en el sistema de juego de «Star Wars Galaxies». Los cambios, que se irán desarrollando durante los próximos meses, afectarán al sistema de creación de personajes Jedis.

Breves

«DRIV3R», el esperado juego de acción y velocidad de Atari, ha visto aplazado su lanzamiento de marzo a junio de 2004, al parecer para garantizar que el título está a la altura de las expectativas generadas.

EIDOS ha presentado en sociedad un nuevo estudio interno de desarrollo con el nombre de Beautiful Game. Actualmente este estudio ya está desarrollando la próxima entrega de la serie «Championship Manager».

EA GAMES y la compañía de cómics Marvel, han firmado un acuerdo por el que EA desarrollará toda una serie de juegos de lucha con los personajes Marvel y nuevos superhéroes.

BLITZKRIEG, el juego de estrategia CDV basado en batallas de la IIª Guerra Mundial será ampliado con la expansión «Blitzkrieg: Burning Horizont», una nueva campaña con 18 misiones.

■ El juego incluirá un novedoso sistema de luces dinámicas que influirán de forma decisiva en nuestra capacidad para mantenernos o no ocultos.

La nueva entrega de Thief cambia su interfaz

En tercera persona

▶NUEVOS JUEGOS ▶ION STORM ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶PRIMAVERA 2004

Ion Storm ha anunciado recientemente que la tercera entrega de la aclamada serie «Thief» incorporará una novedosa perspectiva en tercera persona que se podrá alternar con la tradicional vista subjetiva presente en las dos entregas anteriores. Igualmente, se ha confirmado oficialmente el nombre definitivo del juego, que será: «Thief: Deadly Shadows». Una vez más, el jugador asumirá el papel de Garret, –protagonista de los otros dos juegos– un hábil ladrón que se dedica a robar a los ricos para dárselo a los pobres. Entre las características que han trascendido del sistema de juego, que una vez más combina la acción con el sigilo, destaca la utilización de sombras dinámicas generadas en tiempo real por los personajes. Así, para evitar ser descubierto el jugador tendrá que vigilar la sombra que proyecta e incluso preocuparse de generar sombras en las que ocultarse.

■ Nuevamente podremos asumir el papel de Garret, el ladrón más hábil de su época y también el más sigiloso.

Nuevo sello NEOjuegos

De ocasión

▶N. JUEGOS ▶NOBILIS IBÉRICA ▶VARIOS ▶MARZO 2004



■ Cold Zero es un interesante juego de estrategia táctica que

El nuevo sello de juegos "NEOjuegos" acaba de ser presentado por Nobilis, con un atractivo precio por título de 19,90 €. No se trata de reediciones, sino de juegos que no han sido distribuidos en nuestro país. Inician esta serie, una docena de títulos que vienen a cubrir todos los géneros, entre los que encontramos algunos juegos que han logrado un éxito considerable más allá de nuestras fronteras. Podemos adquirir «Cold Zero», «Search & Rescue 4», «Shadow Forces» o «Gladiators». Con el nacimiento del sello NEOjuegos, la compañía Nobilis lanza también una oferta que consiste en regalar, por la compra de dos juegos, un tercero, válida del 3 al 20 de Marzo.

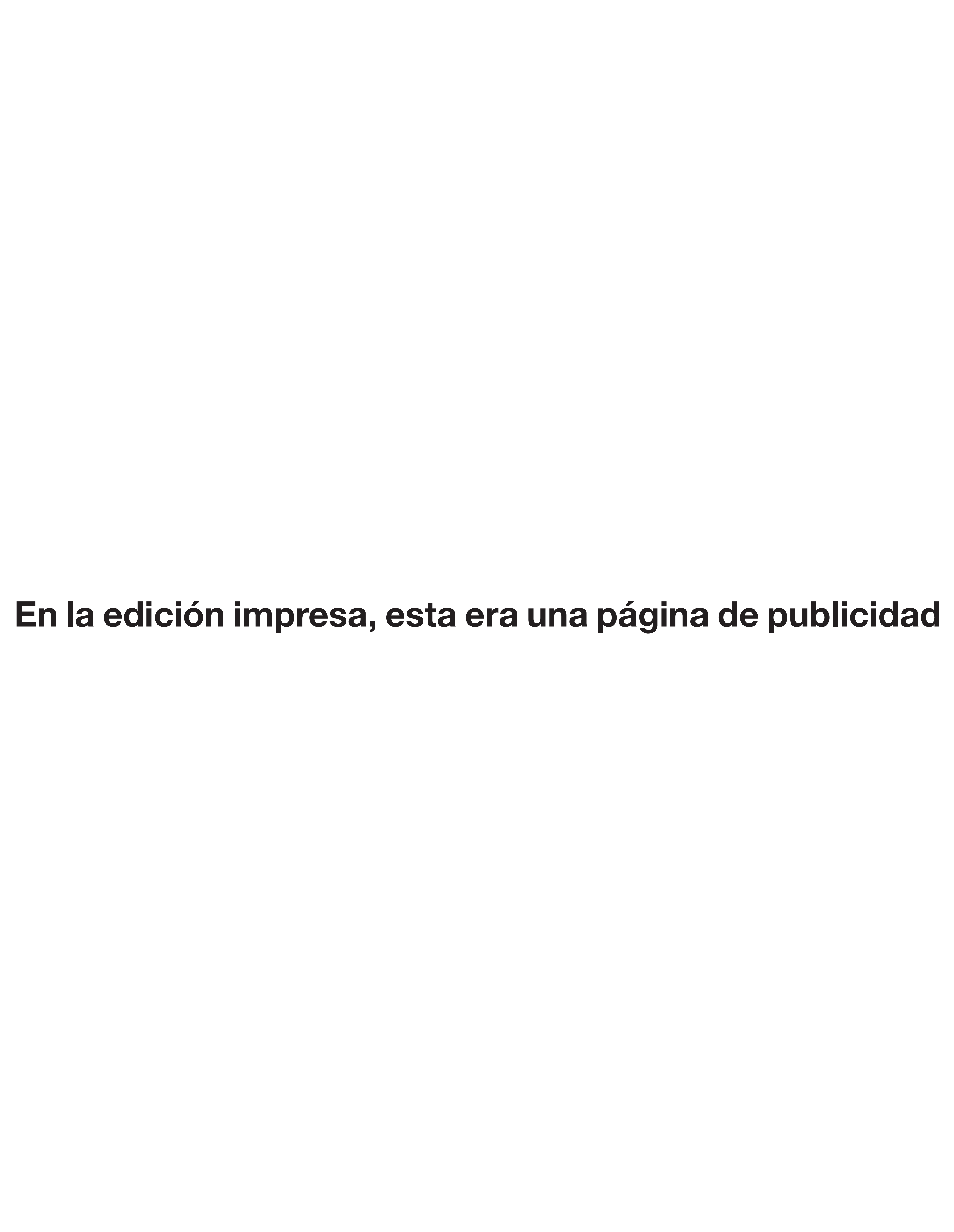
■ El modo Headquartes enfrentará a los jugadores divididos en equipos: defensores y atacantes.

Módulo multijugador gratuito de Call of Duty

Nos vemos en el frente

▶N. MODO MULTIJUGADOR ▶INFINITY WARD/ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶MARZO 2004

Call of Duty ha sido uno de los mejores juegos del año pasado, de eso no hay duda. Pero lo va a ser todavía más con el añadido gratuito con el que Infinity Ward quiere celebrar con los aficionados su gran éxito. Este añadido, que aparecerá publicado en forma de parche, además de resolver algunos bugs, contendrá un nuevo modo multijugador que ha sido denominado "Headquartes", (Cuartel General) e incorporará nuevas opciones a las ya contempladas.
Básicamente, el nuevo modo consta de mapas para batallas por equipos, en los que, mientras una escuadra tendrá como objetivo defender un emplazamiento densamente fortificado, la escuadra rival tendrá que ocuparlo. Esta actualización también incluirá mejoras como la posibilidad de activar o desactivar algunas de las opciones típicas del modo multijugador, con el fin de que los equipos puedan estar mucho mejor equilibrados. Estará disponible durante el mes de marzo y podrá descargarse desde la dirección web de Activision: www.activision.com.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Supratech y Ubisoft presentan un ordenador exclusivo

El PC de Far Cry

▶TECNOLOGÍA ▶UBISOFT ▶SUPRATECH ▶26 DE MARZO

Coincidiendo con la aparición del estupendo juego de acción «Far Cry», Ubisoft, compañía responsable del mismo, y Supratech, fabricante de hardware, han anunciado el lanzamiento de un PC de edición limitada que aparecerá con el nombre de "Far Cry Hard Gamer Edition".
Este equipo, que estará disponible a partir del 26 de marzo, está diseñado teniendo en mente los requisitos necesarios para sacar el mayor partido posible del juego desarrollado por la compañía alemana Crytek. Entre otras características, el "Far Cry Hard Gamer Edition" incorporará un procesador AMD Athlon 64 3000+, el primero con tecnología de 64 bits, así como una tarjeta gráfica nVidia 5900 XT de 128 MB. Igualmente, también contará con una grabadora de DVD dual, el sistema operativo Windows XP y, por supuesto, una copia de «Far Cry». Todo ello por el ajustado precio de 999 €.



■ Este ordenador te garantiza toda la potencia necesaria para disfrutar a tope de «Far Cry».

EA prepara el juego de Catwoman

Con siete vidas

▶N. JUEGOS ▶WARNER BROS. INTERACTIVE / EA ▶PC, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA▶ ACCIÓN ▶VERANO DE 2004

El mítico personaje de Catwoman –del famoso cómic de DC que lleva el mismo nombre– tendrá una versión en videojuego. Este desarrollo está concretamente basado en la película "Catwoman" que protagoniza la actriz Hale Berry y que tiene previsto estrenarse durante el mes de julio. El acuerdo entre Warner Bros. y Electronic Arts permitirá el desarrollo de múltiples juegos basados en la licencia de Catwoman para plataformas actuales, incluyendo PC y consolas. El desarrollo, a cargo de los estudios del Reino Unido de EA, estará ambientado en siete escenarios distintos de la película y recreará los poderes del atractivo y extremadamente ágil personaje femenino de Catwoman.

Los **más** esperados

Este mes salen de nuestra lista «Far Cry» y de «Deus Ex 2. Invisible War», que llegan por fin a nuestras manos. En su lugar entran «Painkiller» y «Ground Control II», del que podéis disfrutar un completo reportaje este mismo número. En el resto, pocos cambios a destacar salvo, claro, el molesto retraso de «Pacific Assault», que ve como se aplaza su lanzamiento hasta el verano.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2004
▶19 MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC
Ya tenemos fecha exacta para su lanzamiento, y es inminente. Preparad las armas porque nos vemos en la red.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶24 DE MARZO ▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI SOFT MONTREAL/UBI SOFT
Ya no falta prácticamente nada para que llegue la segunda entrega de las aventuras de Sam Fisher. Nosotros ya la hemos probado y, creednos, merece la pena esperar.

Painkiller
▶12 DE ABRIL ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PEOPLE CAN FLY
Acción pura y dura y sin complicaciones es lo que nos ofrece este juego, eso sí, junto con un apartado grafico de infarto. Amantes del gatillo fácil, preparaos para lo mejor.

Manhunt
▶MAYO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR/TAKE 2
Polémicas aparte, lo que verdaderamente hace que este juego esté provocando tanta expectación es su calidad, que posee en grandes cantidades.



CALENTANDO MOTORES

Ground Control II: Operation Exodus
▶JUNIO 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MASSIVE ENTERTAINMENT
Hemos ido a Suecia, lo hemos visto y os lo contamos en este mismo número. Sin duda uno de los juegos de estrategia más prometedores de los últimos tiempos..



Half-Life 2
▶JUNIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
A medida que se acerca su lanzamiento los ajustes se suceden, y el último de ellos se ha llevado su fecha hasta junio.

Medal of Honor: Pacific Assault
▶JUNIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Un inesperado retraso se lo lleva tres meses más allá, pero nuestra impaciencia no decrece en absoluto.

Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
El motor de «Half-life 2» y un universo como el de «Vampire» es más de lo que muchos aficionados se atreven a soñar.

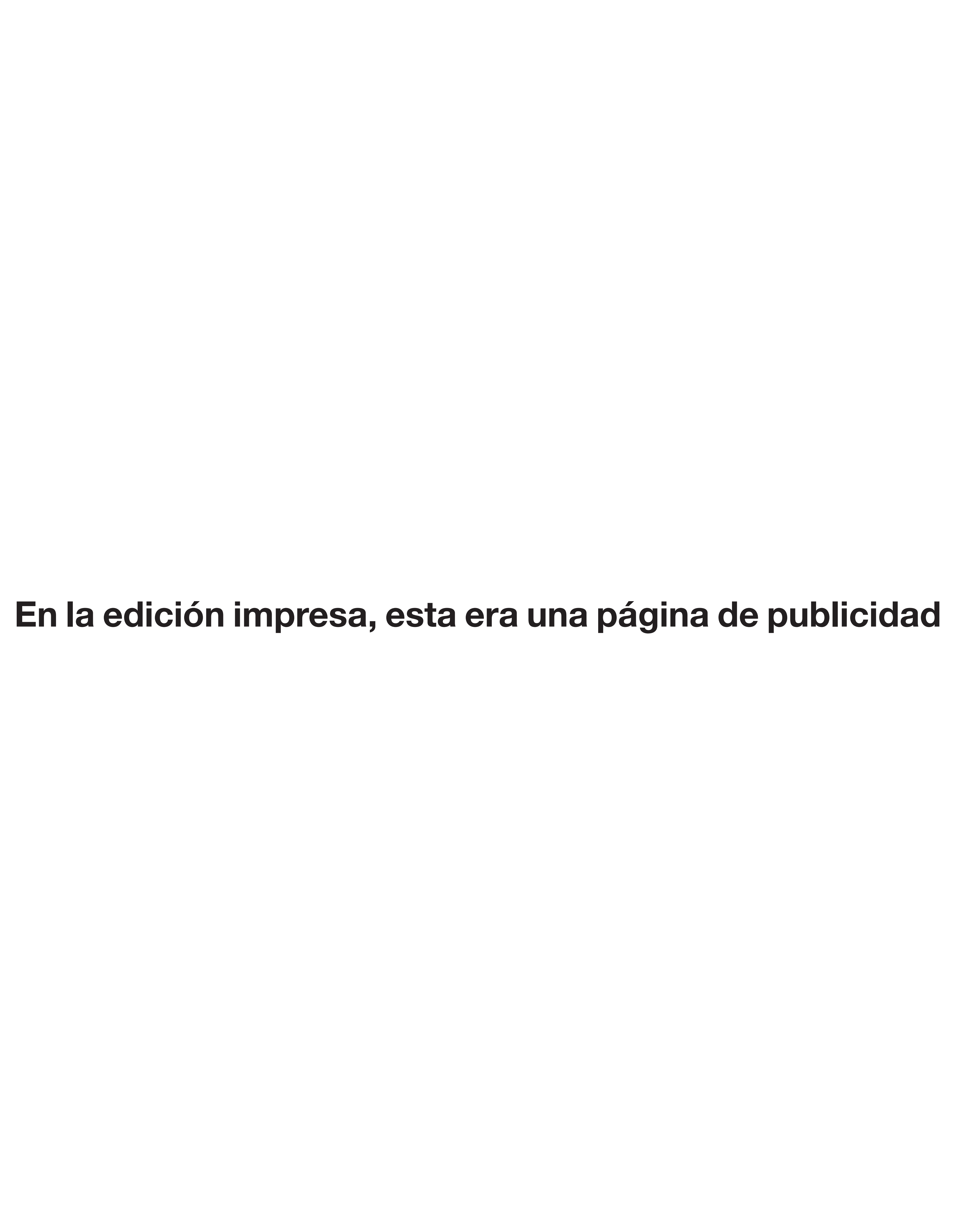
EN BOXES



Doom 3
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
La información acerca de «Doom 3» sigue llegando con cuentagotas a medida que se acerca la fecha de lanzamiento. Y mientras tanto nosotros nos preguntamos: ¿Volverá Carmack a tocar la gloria? ¿Será éste el mejor juego de acción de todos los tiempos? Ya falta menos para averiguarlo.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Hemos ido a Inglaterra y lo hemos jugado. Hemos controlado miles de legionarios y hemos derrotado a los bárbaros. Y por supuesto, hemos vuelto para contároslo.

Black and White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


El desarrollo de «Juiced» comprende el número descomunal de coches 50 y competiciones de toda clase.

Un ambicioso juego de carreras urbanas

Sale quemando rueda

▶N. JUEGOS ▶ACCLAIM ▶PC, PS2, XBOX ▶VELOCIDAD ▶SEPTIEMBRE 2004

Las carreras urbanas inspiran un nuevo desarrollo que ya apunta altas pretensiones y una magnitud jamás vista en el género. En «Juiced» podremos pilotar más de 50 vehículos auténticos y de todas las clases, para los que la compañía ya ha adquirido la necesaria licencia. Además, el juego contemplará la práctica del "tunning" con un repertorio de equipamiento especial –también de marcas reales– tanto para incrementar el rendimiento de los vehículos como para personalizar su aspecto externo. Y por supuesto, los estudios de desarrollo de Juice Games trabajan en la creación de un modelo de simulación física con un realismo sin precedentes, que incluirá –esta vez sí, afortunadamente– los desperfectos causados por los impactos.

Breves

TAKE-TWO ha llegado a un acuerdo con Cartoon Network por el que se asegura los derechos para crear videojuegos basados en los personajes de dibujos animados de la compañía de TV.

LA COMPAÑÍA francesa FroGames ha anuciado el que será su primer juego MiniOne Racing. Se trata de un juego de carreras de coches en miniatura que aparecerá a finales de año.

LOS SEGUIDORES de la serie «Ultima» pueden rememorar pasadas glorias gracias a un mod de «Dugeon Siege» actualmente en desarrollo que reproduce al detalle el desarrollo de «Ultima V». Su página web es y que puede descargarse de www.u5lazarus.com.

NOKIA ha anunciado una rebaja del 25% en el precio de su consola portátil y teléfono N-Gage. Así, la primera consola portátil en incorporar tecnología de conexión inalámbrica Buletooth, pasará a costar 224,99 €.

Un nuevo juego se convierte en película

El estreno antes del estreno

▶NUEVOS JUEGOS ▶CARBON 6 ▶PC ▶AVENTURA/ACCIÓN ▶2004

American McGee, exid Software, creador de «Alice», y actualmente centrado en las labores de desarrollo de «Oz», –basado, en el clásico de la literatura fantástica infantil "El Mago de Oz"– salta de nuevo al panorama de actualidad, y no sólo por éste dato. Según parece, se ha confirmado el rumor que se venía extendiendo desde hace meses sobre un posible acuerdo para convertir el aún inédito nuevo juego de McGee en una película. Sólo que finalmente, la película será, en realidad, una trilogía cinematográfica. Algo que nunca se había visto en el mundo del videojuego.


El mundo de Oz no volverá a ser el mismo con American McGee.

El productor de la trilogía, por otro lado, será el conocido Jerry Bruckheimer, responsable de títulos como «Pearl Harbor», y será distribuida por Disney en todo el mundo. Curiosamente, de «Oz», el juego, apenas se saben datos, ya que McGee no ha querido desvelar en ningún momento información al respecto. Parece claro, eso sí, que seguirá una linea similar a la de «Alice».

Yu-Go-Oh! llega a tu PC

El poder del Caos

▶NUEVOS JUEGOS ▶KONAMI ▶PC ▶PUZZLES ▶MARZO 2004

Konami Europa ha anunciado que está desarrollando un nuevo juego basado en la popular serie de animación japonesa "Yu-Gi-Oh!", el segundo en aparecer para formato PC. El juego responderá al "sencillo" nombre de «Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge», y reproducirá el funcionamiento del juego de cartas ambientado en este famoso universo, que está causando gran furor en todo el mundo. En total, el juego pondrá a nuestra disposición un número total de más de 300 cartas que tendremos que encontrar y coleccionar.



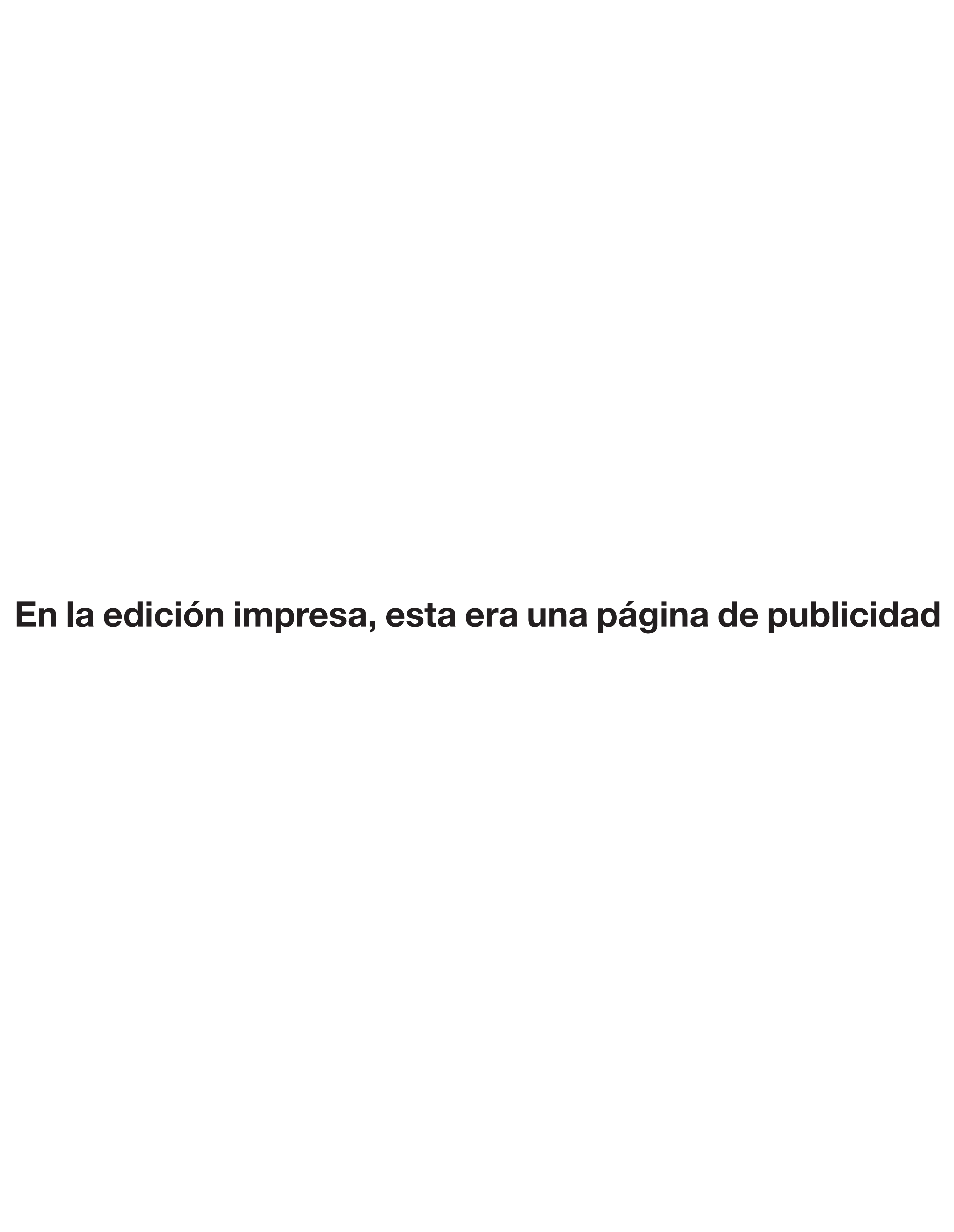
La mecánica será familiar a los que ya conocían el juego de cartas.

La guerra por el juego en portátiles estalla

Nueva consola de Nintendo

▶INDUSTRIA ▶NINTENDO ▶NUEVA CONSOLA ▶FINALES 2004

Era de esperar, aunque no por ello ha sorprendido menos el anuncio que Nintendo realizó a comienzos de año, acerca de que, en la próxima edición del E3, será presentada su nueva consola portátil de videojuegos, cuyo nombre clave es Nintendo DS.
El pasado año, Sony decidió entrar en el mundo de las portátiles con el anuncio de su PSP, básicamente, algo muy parecido a una PlayStation 2 en miniatura. Nintendo ha contraatacado ahora con el anuncio de su DS, que incorporará dos pantallas TFT de 3 pulgadas, que cambiarán el modo de gestión de los juegos. Aunque no se conocen demasiados detalles técnicos –la compañía quiere esperar al E3 para su puesta de largo–, se sabe que incorpora procesadores independientes y 1 Gigabit de memoria. Tampoco se sabe si será compatible con alguna de las actuales consolas de Nintendo. Decididamente, se puede afirmar que la batalla de las consolas portátiles está a punto de comenzar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡La calle es mía!!

True Crime. Streets of L.A.



▶PC, PS2, XBOX, GC
▶LUXOFLUX
▶ACCIÓN
▶JUNIO 2004

1 Heredero de la escuela de «GTA», la nueva producción de Luxoflux llega al PC desde las consolas repleto de numerosas novedades. El juego combina lucha, velocidad en circuitos urbanos, disparos y acción, poniendo al jugador en el papel de Nick Kang, policía de élite, encargado de acabar con las Tríadas chinas y la mafia rusa en las calles de Los Ángeles.

2 Otros juegos parecen también influir notablemente en el diseño de acción de «True Crime», como la serie «Max Payne», de la que toma ese componente cinematográfico de referencia en todos los tiroteos, y en las numerosas animaciones del protagonista.

3 La mayor innovación de «True Crime» en PC es la opción online, con varios modos de participación. Desde carreras a toda velocidad, hasta el combate cuerpo a cuerpo, en el modo "Dojo Master", pasando por diversas opciones más.



Tú eres la presa

Manhunt

▶PC, PS2, XBOX
▶ROCKSTAR
▶ACCIÓN
▶MAYO 2004

1 En «Manhunt» nos convertimos en la presa de un cruel juego: la caza del hombre. Las mafias ponen precio a nuestra cabeza, y toda la escoria criminal se dedica a perseguirnos por pura diversión. El protagonista del juego debe correr por su vida, evitando siempre que pueda el enfrentamiento con cualquier enemigo que se le cruce.

2 La violencia extrema es también psicológica. Como medida de presión contra el protagonista, sus enemigos le amenazan con torturar y matar a sus seres queridos, si no se entrega. Nuestra tarea es rescatarlos. Pero si llega el caso, además de eliminarlos, los criminales nos enviarán un vídeo con sus deleznables actos grabados. Aunque nosotros podemos hacer lo propio…

3 La ambientación es estupenda. Deambulamos por los escenarios más repugnantes, sórdidos y desagradables que podamos imaginar, en consonancia con la acción.

1

2

¡¡Si es que van como locos!!

FlatOut

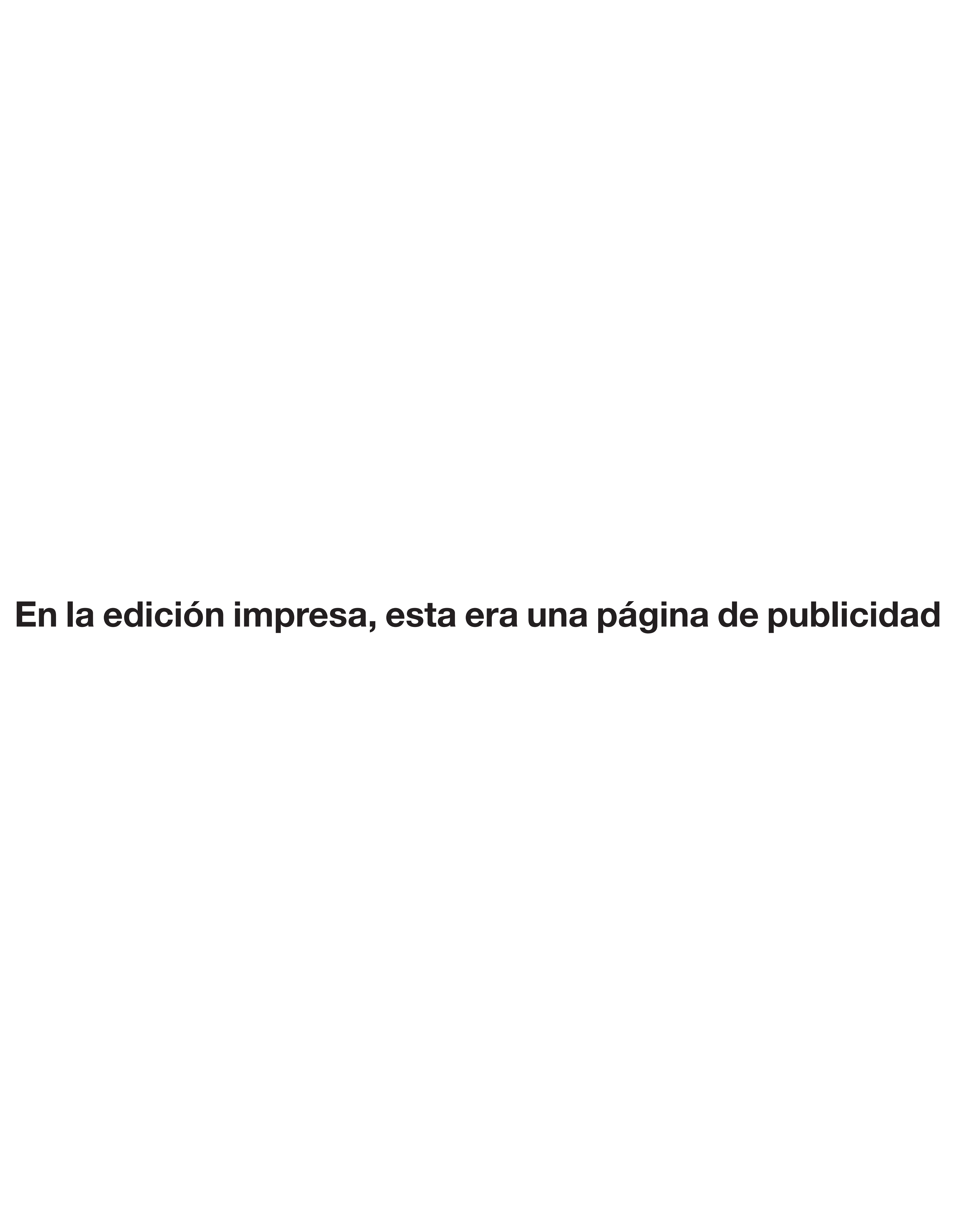


▶PC, XBOX, PS2
▶BUGBEAR
▶VELOCIDAD
▶SEPTIEMBRE 2004

1 Conducción extrema, carreras sin reglas, velocidad punta, y una tecnología brillante donde motor 3D y simulación física se dan la mano para crear un producto espectacular. Se ha echado el resto para ofrecer un juego innovador, donde el realismo en las colisiones conforma su razón de ser: diversión.

2 Los coches se van desintegrando, vuelta a vuelta, en las distintas carreras, pero este detalle resulta especialmente importante en el modo multijugador. La "chatarra" que perdemos se queda en la pista, esperándonos para la siguiente vuelta. En los modos online cualquier jugador puede echar al resto tan sólo por los destrozos ocasionados en su propio coche, y con elementos extraños como ruedas o partes de vallas.

3 El realismo es total en los impactos y colisiones. El impacto se ajusta al píxel, e incluso en el aire, dando vueltas de campana, podemos colisionar contra objetos que destrozarán las distintas piezas del automóvil, quedando reducido a un amasijo de hierros que, eso sí, puede seguir estando en condiciones de rodar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HABLANDO CLARO

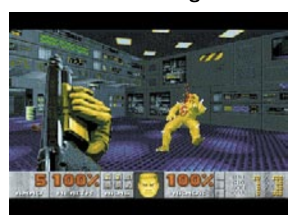
CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

Un gran reportaje

@ Quiero felicitaros por el reportaje de "Los diez juegos más influyentes". Con él habéis conseguido que me acuerde de aquellos tiempos en los que jugaba a «Starcraft» y a «Monkey Island I y II». He de decir, eso sí, que yo cambiaría «Doom» por «Wolfenstein 3D», porque para mí ése fue el primer contacto con los videojuegos.

Diego Noceda.



Muchas gracias por tu carta, amigo, que se une a las de otros muchos lectores que nos han escrito este mes al hilo de la nostalgia suscitada por este reportaje. Por supuesto todo el mundo tiene su opinión acerca de qué juegos deberían o no haber sido incluidos, pero a juzgar por los mensajes que hemos recibido, parece que hemos coincidido con las opiniones de la mayoría. Con respecto a tu sugerencia, es cierto que «Wolfenstein 3D» fue anterior, pero en nuestra opinión fue «Doom» el que verdaderamente revolucionó la industria y el que provocó una horda de imitadores. Y al fin y al cabo se traba de los juegos más influyentes, no de los más importantes.

Tramposos online

@ Os escribo porque estoy muy mosqueado con el tema de los tramposos en los juegos online. Me he comprado «NFS Underground», y el caso es que cuando me he puesto a jugar por Internet resulta que cantidad de gente usa trucos para ganar las carreras. Me parece una vergüenza y no entiendo porque EA lo consiente.

Jam



Ya hemos tratado este tema con anterioridad y lo cierto es que la cosa tiene mal arreglo. Es cierto que siempre se les puede exigir a las compañías que hagan todo el esfuerzo posible, pero muchas veces ni eso basta contra quién está decidido a hacer trampas a toda costa. La única forma de evitar el problema al cien por cien es jugar sólo con amigos de tu confianza, pero también es cierto que eso acaba con la universalidad de la red de redes, uno de sus principales atractivos.

Más infomanía

@ El cuadro "Infomanía" que incluís en las reviews es una de las cosas que más me gustan de la revista ya que aunque supongo que os debe dar bastante trabajo, en mi opinión es muy informativo y realmente útil, sobre todo los datos que figuran. ¿Por qué no incluís este cuadro también en las previews, porque muchas veces en este tipo de artículos falta algo de información acerca de cómo será el juego?

Alberto

Muchas gracias por tus felicitaciones, efectivamente, las "Infomanías" requieren un trabajo minucioso, pero se trata de una labor que hacemos con mucho gusto para poder ofreceros la información más detallada posible. El motivo por el que estas fichas no aparecen en las previews no es otro que el de que este tipo de artículos se realizan con versiones todavía no definitivas de los juegos, y, claro, no tendría mucho sentido hablar de los requisitos técnicos o del número de misiones del juego cuando ni los propios desarrolladores tienen claro cuáles van a ser estos.

Bien por el hardware

@ La ampliación de la sección de Tecnomanías con un apartado de consultas me parece un gran acierto. Creo que todo lo que sea dar más lugar para que os enviemos nuestras preguntas es bueno.

Javier V.



Nosotros también pensamos que vuestra participación en la revista debe ser tan alta como sea posible. Conseguirlo no es tarea fácil, eso sí, porque nuestro compromiso es ofrecer la mayor cantidad de información posible, dentro del espacio disponible. Pero estad seguros de que seguiremos intentándolo aún con más interés.

Carta del mes

¿Habrá revancha? con Team-17?

Me acuerdo que hace mucho tiempo, creo que cuando salió al mercado «Worms 2», jugasteis una partida algunos miembros de vuestra revista contra Team 17, los programadores del juego. En la revista explicasteis cómo fue esa dura batalla, creo recordar que desgraciadamente una granada se coló misteriosamente por un pequeño hueco, y acabasteis perdiendo la partida, prometiendo que habría revancha. ¿Llegará esa esperada revancha con la aparición de «Worms 3D»?

Dani



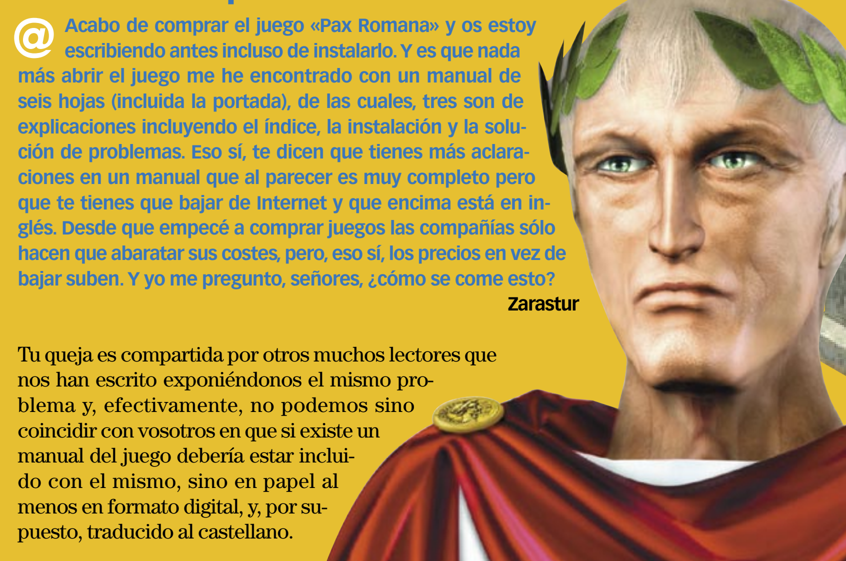
Buena memoria, sí señor. Efectivamente en aquella partida perdimos por la mínima, aunque la cosa estuvo bastante igualada. El caso es que la iniciativa de jugar aquella partida fue cosa de Team 17, pero por mucho que hemos esperado nunca se han "atrevido" a ofrecernos la revancha. Imaginamos que es cosa de la edad, y es que con los años uno pierde reflejos y, claro, el miedo es libre... :-D

La queja

No compensa

@ Acabo de comprar el juego «Pax Romana» y os estoy escribiendo antes incluso de instalarlo. Y es que nada más abrir el juego me he encontrado con un manual de seis hojas (incluida la portada), de las cuales, tres son de explicaciones incluyendo el índice, la instalación y la solución de problemas. Eso sí, te dicen que tienes más aclaraciones en un manual que al parecer es muy completo pero que te tienes que bajar de Internet y que encima está en inglés. Desde que empecé a comprar juegos las compañías sólo hacen que abaratar sus costes, pero, eso sí, los precios en vez de bajar suben. Y yo me pregunto, señores, ¿cómo se come esto?

Zarastur



Tu queja es compartida por otros muchos lectores que nos han escrito exponiéndonos el mismo problema y, efectivamente, no podemos sino coincidir con vosotros en que si existe un manual del juego debería estar incluido con el mismo, sino en papel al menos en formato digital, y, por supuesto, traducido al castellano.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

La cámara de Spellforce

@ Os escribo porque creo que he encontrado un error en vuestra review de «Spellforce», y me parece que es grave porque lo utilizáis en contra del juego, en el Toma Nota. El caso es que decís en el artículo que al rotar las cámaras vuelven siempre a la misma posición, pero hay una opción en el menú de configuración, "Autonorte", que si no la marcas la cámara queda libre.

Shark



Pues sólo podemos decirte que tienes toda la razón del mundo. Efectivamente se nos pasó por alto esa posibilidad de configuración, un error bastante gordo que, por supuesto, intentaremos que no vuelva a ocurrirnos. Pero, oye, si acaso nos vuelve a ocurrir, ya sabes, nos das otro tirón de orejas y listos ;-) Eso sí, la frase del Toma Nota no trata de este "falso" problema sino de la imposibilidad de desplazarnos pulsando directamente sobre el minimapa.

¿Pagar por jugar?



@ Me parece fatal que quieran cobrar por el uso de los videojuegos online. A mí me parece que el mundo está loco, porque, vamos a ver, se supone que voy a una tienda, me dejo una pasta en un videojuego y no contentos con ello si quiero jugar online, van y me cobran todavía más. Yo no sé de quién ha sido esa maravillosa idea, pero en mi opinión es una "estafa".

Exylon

Hombre, es cierto que el concepto de pagar una cuota por jugar puede resultar chocante, pero no debería ser más extraño que la televisión por satelite ("¿pagar por ver la tele?") o que un periódico digital ("¿pagar por entrar a una página web?"). El caso es que los juegos online persistentes - los buenos, al menos- te ofrecen una experiencia más rica, cambiante y, sobre todo, larga que el resto de juegos y el caso es también que eso requiere que haya gente permanentemente dedicada a mantenerlo en marcha y, por desgracia, alguien tiene que pagar la fiesta y tiene toda la pinta de que nos toca a los jugadores.



Formidable el compromiso de Blizzard al instalar un equipo en Francia que se ocupará en exclusiva del funcionamiento de «World of Warcraft» en Europa.

Lamentable la actitud de los políticos americanos que se dedican a atacar sin ningún fundamento juegos claramente clasificados para mayores de 18 años.

Impaciencia incontenible



@ He devorado la preview de «Far Cry» del mes pasado y apenas puedo contener la impaciencia ante su aparición. ¿Creéis que se producirá algún retraso? Espero que no, porque el juego tiene una pinta increíble.

Manuel

Pues estarás contento, amigo, con la review de «Far Cry» que publicamos este mes. En primer lugar porque confirma que, no ha habido ningún retraso sobre la fecha prevista para su aparición, y en segundo lugar porque confirma también que es un juego tan increíblemente estupendo como esperábamos. Pero, oye, si no te fías de nosotros sólo tienes que instalar la demo que incluimos este mes en nuestros CDs y disfrutar de uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- Que Microsoft haya puesto el código fuente de su juego de combates espaciales, «Allegiance», a disposición de su reducida pero fiel comunidad de aficionados.
- Que exista un mod de «Dungeon Siege» que reproduce de manera sorprendentemente fiel el clásico juego de rol «Ultima V».
- Que ya esté en proyecto el desarrollo de una continuación del genia «PoP: Las Arenas del Tiempo».
- Que "Catwoman", la película que protagonizará Hale Berry, tendrá su correspondiente videojuego.

NO nos gusta

- Que para confirmar su compromiso con Europa Blizzard anuncie que habrá «World of Warcraft» en francés y alemán. ¿Y el castellano qué? ¿No es una lengua europea?
- Que la próxima actualización de «Everquest» vaya a exigir a los jugadores la utilización de tarjetas gráficas compatibles con DirectX 9, sí o sí.
- La cancelación del esperado juego de rol online persistente de Microsoft, «Mythica».
- Los pequeños pero molestos retrasos de dos de los juegos más esperados actualmente, «Los Sims 2» y «MoH: Pacific Assault».

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO



El sentido del humor, lo último que se pierde

Me gustaría pedir a los diseñadores de juegos que incluyeran un nuevo nivel de dificultad: el de "Inepto total". Así, aquellos que hemos nacido torpes y seguimos siéndolo a prueba de cualquier entrenamiento, podríamos ver el final de los juegos sin necesidad de acudir a los 'cheats' –que no siempre resultan de gran utilidad–. Porque lo que es yo, que soy casi incapaz de hablar y agitar unas maracas al mismo tiempo, me siento como Max Payne pero al revés: todos mis enemigos se mueven en "tiempo bala" menos yo. Al menos deberían hacer un test de reflejos y cobrarnos menos a los que no vamos a pasar de la primera hora de juego. :-) Por cierto, ¿cuántas manos tienen los campeones de juegos RTS en la red? Siempre me atacan por sorpresa y al mando una horda invencible, y me pillan con un par de fulanillos con espaditas montando una choza. Nivel "Inepto total" ya. Es una necesidad...

Víctor M.

Hombre, pues no creemos que tu propuesta vaya a ser muy secundada, pero, oye, siempre te queda la posibilidad de dedicarte a «Los Sims» ;-) Y, en serio, no pierdas nunca el sentido del humor. Escasea demasiado.

Bueno, bonito y...

Soy un lector de Micromanía desde vuestra primera época y sólo quería felicitaros por la inclusión de la nueva sección de "Relanzamientos". Me encanta comprar juegos, si son antiguos mejor, y siempre ando buscando relanzamientos y versiones a buen precio ya que éste de los videojuegos es un hobby bastante caro y, claro, vuestra nueva sección me ayuda a encontrar lo que quiero.

Miguel.

Gracias por tu carta, por tus ánimos y, especialmente, por tu fidelidad. La de los relanzamientos es una sección que nos habíais pedido con bastante insistencia, así que no hemos dudado en incluirla en cuanto nos ha sido posible.

¿Dónde están los clanes?

Como usuario principiante en esto del juego online agradecería que en las reviews incluyerais algunas direcciones de distintos clanes, sobre todo porque eso unificaría aún más a los lectores de Micromanía.

Javier Melgar Rodriguez



Tu idea es muy buena, pero el inconveniente es que cuando nosotros analizamos un juego éste acaba de ponerse a la venta o, incluso, está a punto de hacerlo, así que es bastante difícil que ya se hayan creado clanes de importancia ni comunidades de jugadores online. El espacio que reservamos para esos menesteres es nuestra sección de "La Comunidad", y si buscas allí encontrarás muchos mensajes en los que otros lectores anuncian sus clanes y os invitan a todos a apuntaros.

Warcraft de mesa, sí

Escribo para contestarle a Alejandro González que preguntaba en el Buzón del mes pasado por el juego de mesa de «Warcraft», y es que aunque vosotros decíais que no está comercializado en España yo lo he visto en una tienda.

M.G.

Efectivamente, tus ojos no te engañan, nos equivocamos por los pelos. Lo que ha sucedido, simplemente, es que nos hemos visto superados por la actualidad, porque la compañía española Devir (www.devir.es) ha comercializado en nuestro país el juego de mesa de «Warcraft» justo después del cierre de nuestro número anterior, así que los que tengan interés, lo pueden encontrar calentito en las tiendas.

Gracias Planet Moon



Escribo tras haber completado el estupendo «Armed & Dangerous» y lo hago para agradecer a Planet Moon que siga haciendo los juegos más divertidos del mercado. Yo personalmente ya estoy harto de tanto personaje oscuro y tanto sufrimiento, y los creadores de «Giants» me garantizan siempre un rato de diversión impagable. Gracias por ello.

Ciudadano Kabuto

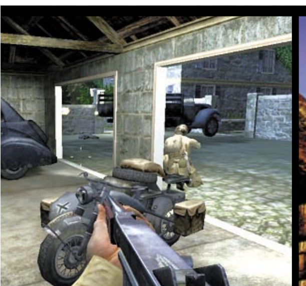
Pues hay queda tu opinión, con la que, por cierto, coincidimos plenamente. Ojalá que la racha siga, y que los chicos de Planet Moon sigan divirtiéndonos durante muchos años más.

Problemas de distribución

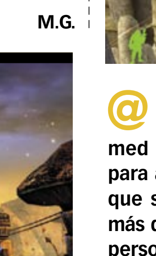
He tenido problemas para adquirir una tarjeta gráfica que, según la guía de compras del numero 107, distribuye UMD. La tarjeta es la Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro Ultimate Edition de 256 MBs. El problema es que aquí, en Melilla, nadie la vende y UMD me dice que no trabaja con este artículo. ¿Podríais verificar que el artículo de vuestro suplemento es correcto?

Angel

La distribución de productos de hardware en España es un tema peliagudo, entre otras razones porque la gran mayoría de los fabricantes no tienen una representación fija en el territorio español, sino que realizan acuerdos puntuales y de breve duración con varios distribuidores. UMD era el distribuidor las tarjetas de vídeo de la firma Sapphire en el momento de escribir el reportaje. De hecho, en su web (www.shappiretech.com) UMD sigue apareciendo como uno de sus distribuidores para nuestro país, aunque en efecto UMD ya no comercializa ninguno de los productos de Shappire. El distribuidor actual de esta marca es: Homework Computer S.L. (www.hwc.es).



Lo mejor... La iniciativa de Infinity Ward, que ha puesto a disposición del público un nuevo modo multijugador gratuito del estupendo «Call of Duty».

Lo peor... La decisión de Ubisoft de cancelar el desarrollo de «Uru Live», la aventura online persistente tan esperada por los aficionados a este género.

Preguntas sin respuesta

¿Cómo... se aplica a nuestro país el estudio realizado por el proveedor de Internet norteamericano, AOL, que afirma que el conjunto más numeroso de jugadores online es el formado por las mujeres mayores de 40 años?

¿Por qué... el esperado juego de acción «S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion» ha cambiado su nombre por el de «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl»?

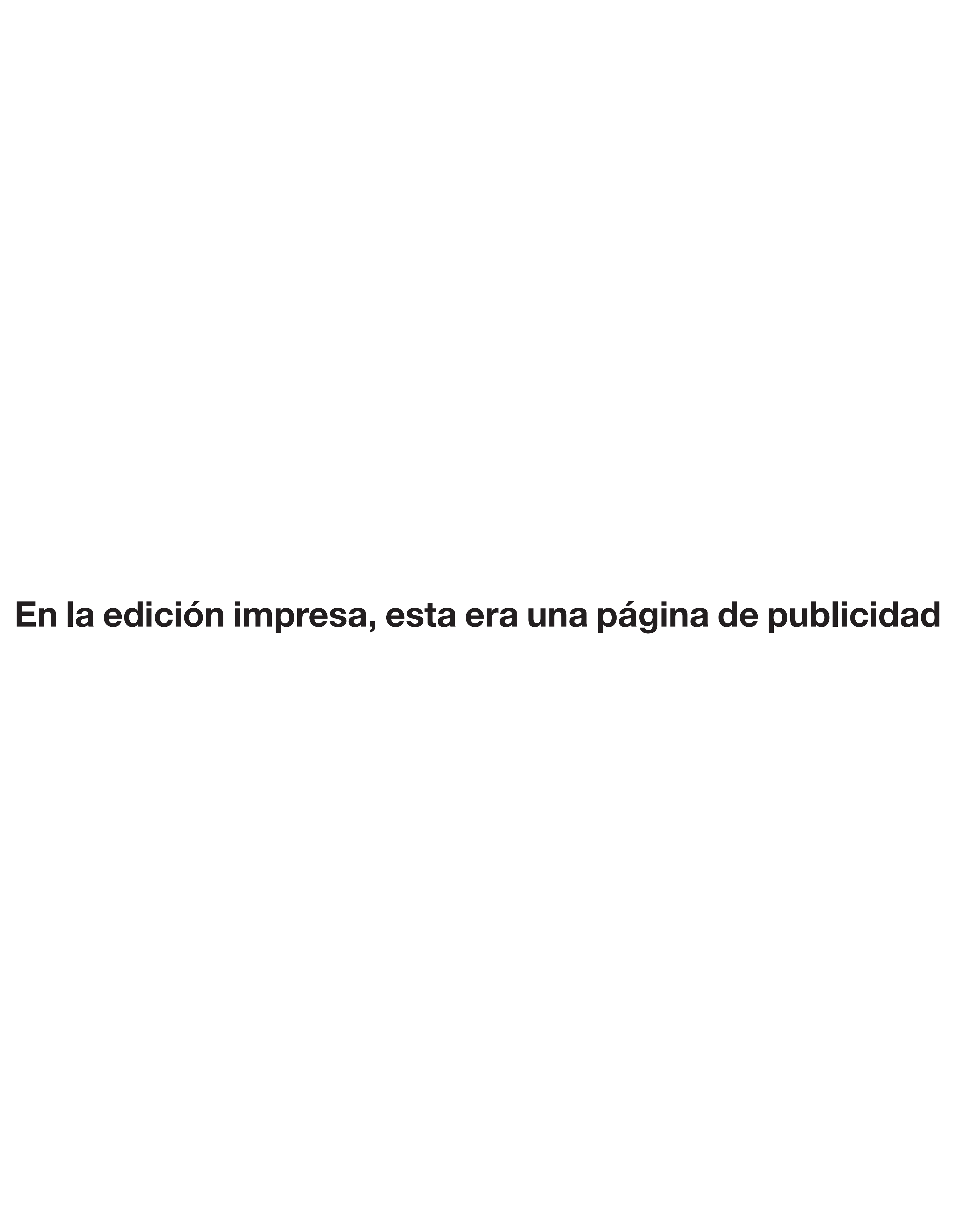
¿Cuántos... más ajustes tendrán que padecer los sufridos usuarios del recién estrenado juego de rol online «Galaxies»?

¿Qué... consecuencias tendrá para «Ultima Online» la introducción de un nuevo formato de mercado inmobiliario, en el que las casas que no son atendidas son puestas a la venta?

¿Cuándo... se instaurará en España la costumbre de emplear actores y artistas de prestigio en el desarrollo de videojuegos, como sí pasa fuera de nuestras fronteras, con «Pandora Tomorrow» como último caso destacado?

¿Quién... habrá sugerido a la policía alemana que registrara las oficinas de Crytek, («Far Cry»), en busca de copias de software ilegal, que luego no encontraron?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



ARMED & DANGEROUS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

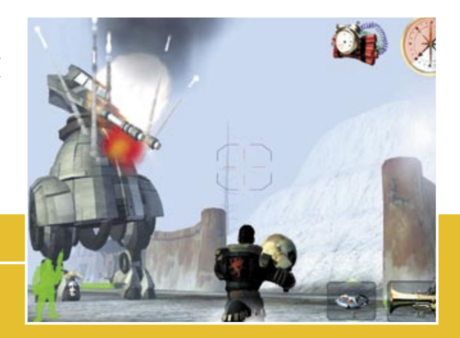
A FAVOR

Desternillante

LA OTRA NOTA: 93

Hacía mucho tiempo que no me reía tanto con un juego como con éste. Probablemente sea el juego más divertido de los últimos años y pienso que, sólo por eso, se merece una nota mayor. **Manolo**

Si tuviéramos que valorarlo por su sentido del humor, «Armed & Dangerous» tendría un 100, no lo dudes, pero hay que valorar también otros aspectos, y algunos apartados de su jugabilidad no están a la altura de lo esperable para la nota que propones.
Jacobo Martínez (autor de la review)



EN CONTRA

Flojito

LA OTRA NOTA: 75

Creo que los defectos del juego son bastante más importantes que sus virtudes (que también las tiene). Me parece sobre todo que es bastante corto y que la dificultad es exageradamente alta. **L.F.F.**

Estamos de acuerdo en que el juego padece ciertos defectos, pero quizá no tanto en la importancia que les damos a esos problemas. Desde mi opinión, el hecho de que sea corto reduce la diversión, sí, pero no hace que sea menos interesante mientras lo juegas. Y la dificultad a veces es muy elevada, pero no creo que llegue a ser frustrante en ningún momento, simplemente se trata de hacer un esfuerzo extra o de intentar varias veces la misma misión. ¿Se podría mejorar? Sí, pero no eso se puede decir hasta de los mejores juegos de todos los tiempos.
Jacobo Martínez (autor de la review)

Black Mirror

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 75

Aventura clásica

@ Me parece que este juego debería llevar una nota más alta. Se trata de una aventura muy interesante, con un argumento fantástico y que tiene todo el sabor de las aventuras clásicas que tanto añoramos los aficionados al género y con la que tan poco se prodigan las compañías.

LA OTRA NOTA: 85
Luis

El problema con «Black Mirror» es que aparte de esa fidelidad a los cánones del género y de su interesante argumento, que lo es, argumento, tiene poco más que ofrecer. Su sistema de juego es funcional, qué duda cabe, pero también anticuado, y «Black Mirror» no hace nada para actualizarlo ni aporta nada nuevo a un estándar que ya es bastante añejo. Además, la traducción no es todo lo buena que debiera y en ocasiones ni siquiera coincide con lo que dicen los personajes en inglés; y eso también hay que tenerlo en cuenta.
Jorge Portillo (autor de la review)

Victoria

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 81

Más viejo que la tos

@ No sé cómo le podéis haber dado semejante nota a este juego, que ni siquiera es en tiempo real. En mi opinión se trata de un juego aburrido y, sobre todo, muy anticuado, y no está a la altura de los juegos del momento, como «Empires» o «Warcraft 3».

LA OTRA NOTA: 70
Har'Aruk

Es lógico que no esté a la altura de los juegos que mencionas, pero es que tiene muy poco que ver con ellos. «Victoria» es un juego de estrategia por turnos, y dentro de este tipo de juegos no es en absoluto anticuado sino todo lo contrario. Si no te gustan este tipo de juegos es normal que te parezca aburrido, pero te aseguro que para un aficionado al género se trata de un título apasionante.
A.E.P. (autor de la review)

Legacy of Kain: Defiance

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Fantástico

@ Creo que se trata de un estupendo juego, sin duda alguna el mejor de la serie, y por tanto pienso que debería llevar una nota mayor que la que le habéis puesto. No me parece que sus defectos tengan tanta importancia.

LA OTRA NOTA: 85
Kain

Aunque técnicamente es cierto que el juego es muy superior a sus antecesores, dado el tiempo transcurrido yo hubiera esperado que incorporara alguna novedad sustancial. Lo de la importancia de los problemas, es efectivamente subjetivo, pero has de tener en cuenta que la nota del juego es bastante buena.
Javier Moreno(autor de la review)

Railroad Pioneer

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

A pedales

@ Me parece que habéis sido muy generosos con este juego. La idea es buena, no lo niego, pero avanzas tan despacio que al final siempre te acabas aburriendo de jugar. Y eso no se le puede perdonar a un juego, me parece a mí.

LA OTRA NOTA: 60
D.P.R.

Hombre, es cierto que su desarrollo es lento, pero yo creo que eso se debe a que es extremadamente meticuloso. Si no eres un aficionado a la gestión, es cierto, te tiene que parecer aburrido por fuerza. Pero eso no quiere decir que sea malo, sino que está dirigido a un grupo muy concreto de usuarios.
Jorge Portillo (autor de la review)

Magic: The Gathering. Battlegrounds

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 62

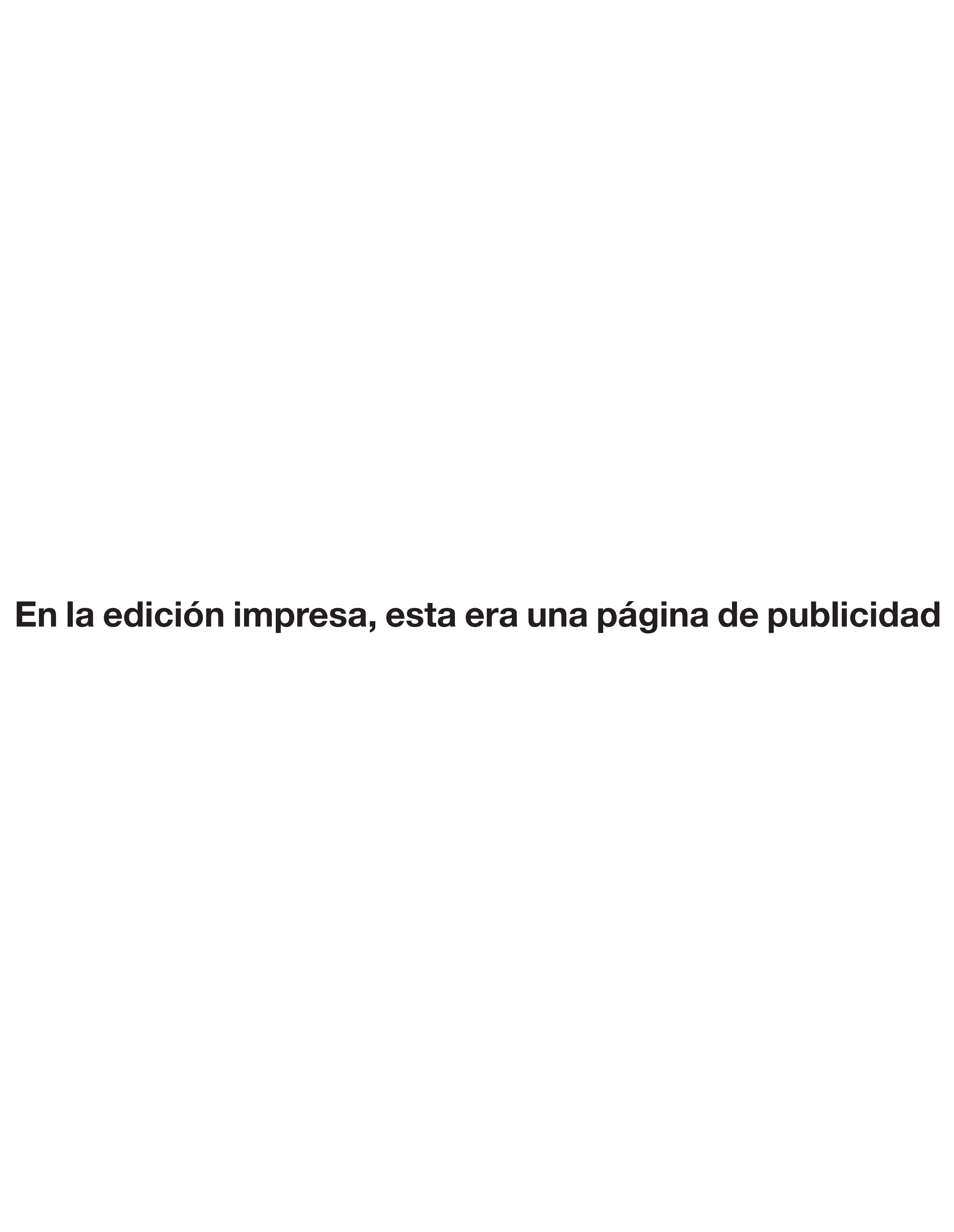
Mágico

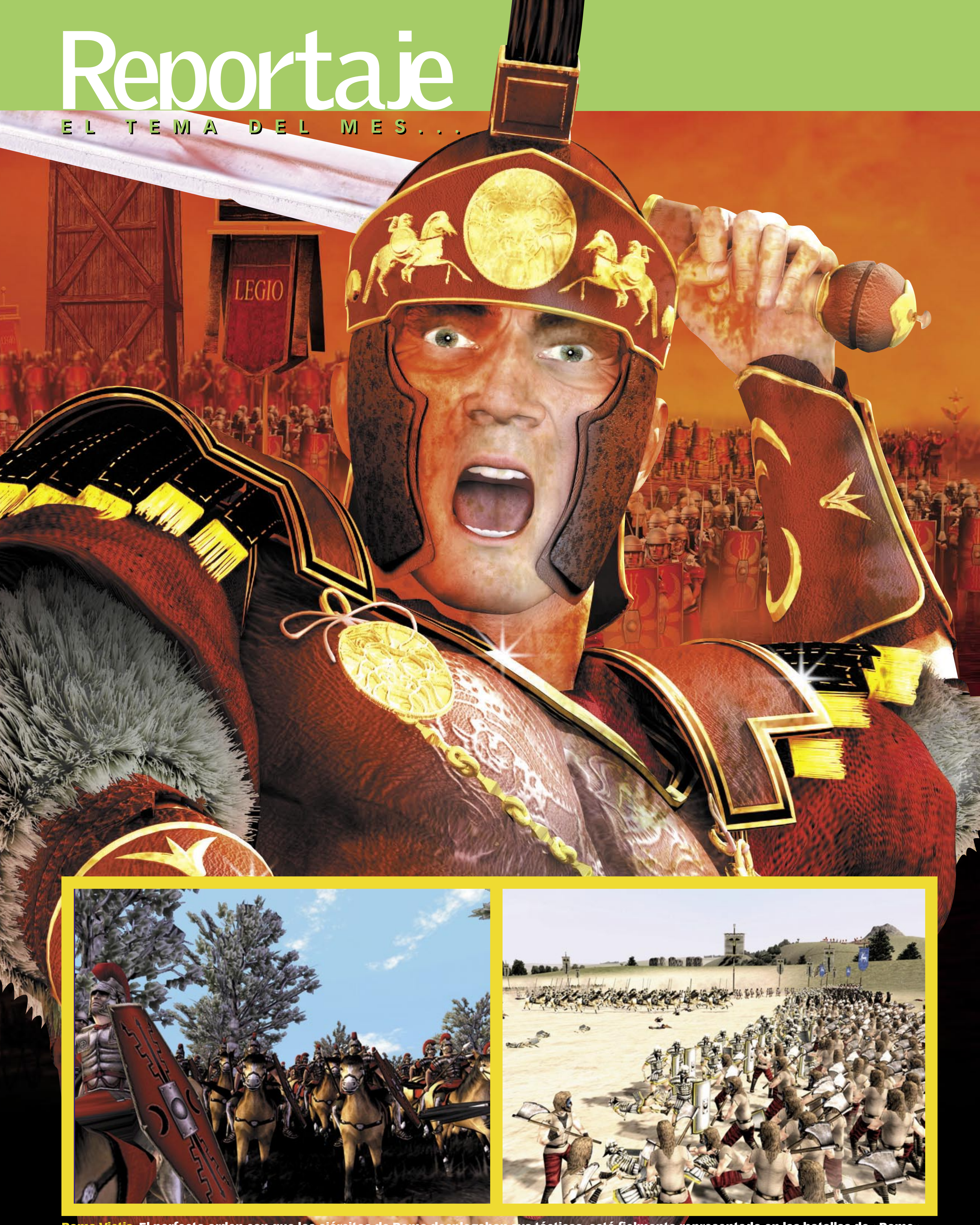
@ A mí personalmente este juego me gusta mucho, y creo que es porque soy un aficionado del juego de cartas original. Supongo que si no lo conoces el juego te puede resultar aburrido, pero no es tan malo.

LA OTRA NOTA: 75
D.P.R.

No te engañes. Yo también soy jugador de Magic: The Gathering y precisamente porque me gusta el juego me parece que «Battlegrounds» no le hace justicia en absoluto. Básicamente le falta variedad, necesitaría muchos más hechizos y más ataques cuerpo a cuerpo. Sin ellos se queda tremendamente limitado.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Roma Victis. El perfecto orden con que los ejércitos de Roma desplegaban sus tácticas, está fielmente representado en las batallas de «Rome».

ROME TOTAL WAR

Los dioses están del lado de los fuertes

Si la Historia la escriben los vencedores y el presente se define por el pasado, nada mejor que fijarnos en «Rome. Total War». El nuevo paso hacia la recreación más veraz de la Historia, también es el más espectacular. Y ahora, sabemos mucho más de él. Descubre aquí los secretos para la victoria total.

Si hay juegos que rompen moldes y pasan a la historia del PC como responsables de la creación, definición y hasta invención de un género, no pocos se convierten en clásicos al dar ese paso decisivo, muchas veces lógico y hasta esperado, que llevan un género concreto hacia nuevos derroteros. Pero lo que casi nunca nos hemos encontrado en los juegos de PC, es que esa evolución se fragüe no en uno, sino en tres pasos, y no por un juego sino por una serie. Y es que «Total War» nació de forma tímida, pasó casi inadvertido su verdadero potencial con su primer título, «Shogun», explotó con su segunda entrega, «Medieval», y se perfila como creador de escuela con la tercera, «Rome». The Creative Assembly, además, parece haberlo tenido muy claro desde el primer momento. «Total War» es un concepto que apostaba claramente por varios apartados.

INMERSOS EN LA HISTORIA

El primer apartado, concentrarse en la estrategia militar histórica. El segundo, en la épica. Y, por último, en el espectáculo... ¿y se puede considerar espectáculo la guerra? Pues según cómo se afronte, por supuesto. «Total War», además, posee un componente "didáctico", si queremos identificarlo de un modo sencillo. No se trata de dar lecciones de Historia, sino de vivirla. Y detrás de los juegos mencionados, y del esperado y próximo «Rome», este aspecto no sólo se mantiene como en el resto de la ►►

EL NUEVO MOTOR 3D HACE DE CADA BATALLA UNA EXPERIENCIA ÉPICA, CON AUTÉNTICA SENSACIÓN DE INMERSIÓN EN LA CONTIENDA

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El nuevo aspecto del mapa estratégico. Sensacional.
- La mayor importancia del apartado diplomático en el conjunto.
- El nuevo motor 3D. Impresionante.
- Que Roma se divida en distintas facciones de poder para dar más variedad.
- La mayor variedad de escenarios, más reales, en las batallas.

NO nos gusta

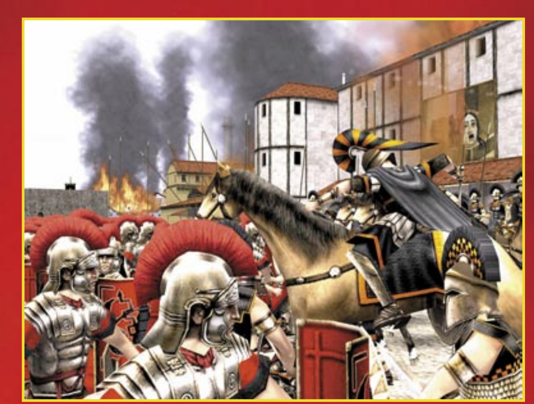
- Está por ver cómo funcionan las zonas de influencia, desplazando a los países.
- El apartado del mapa estratégico se presenta algo simple en las opciones de ofertas a otras facciones.
- Tener que esperar hasta otoño para jugar la versión final.

¡AL ASALTO!

Especial relevancia cobran los asedios en «Rome», sobre lo que ya era conocido en la serie «Total War». La ausencia de países convierte cada enclave en una pieza vital del futuro estratégico. El descomunal tamaño de las ciudades a conquistar obliga al jugador a planificar de manera adecuada las condiciones del asalto, antes de lanzarlo. La caída de los muros de la ciudad, en todo caso, no implica la victoria. La lucha va más allá, y causar las mayores bajas en el enemigo antes de asaltar la ciudad es vital. El fuego cobra especial importancia, y las unidades de ataque a distancia se potencian como decisivas.



CONQUISTA, ELIMINA Y ESCLAVIZA



Conquistar una ciudad no es tarea sencilla. A los asedios, el derribo de murallas y el evitar el mayor número de bajas posible en nuestras filas, se suma la invasión de la ciudad, y el combate en su interior. Una ciudad no se considera conquistada en «Rome» hasta que nuestras fuerzas ocupan un punto señalado; por lo general, el foro. La lucha dentro de las calles del objetivo a conquistar se puede tornar realmente feroz, ya que el espacio físico limita las posibilidades estratégicas del combate. Por tanto, será necesario estudiar las unidades que integren nuestro ejército, así como sus virtudes y defectos.

EL TEATRO PERFECTO



Algo ha cambiado en «Total War» con el desarrollo de «Rome». Eso está claro, al menos visualmente. No sólo nos referimos al nuevo motor gráfico 3D, sino al modo en que éste se utiliza, en detalles que pueden parecer nimios. Según los chicos de The Creative Asembly, el campo de batalla reflejará el entorno de un modo más real. Ríos, volcanes, construcciones... Al entrar en batalla, veremos aquellas estructuras y accidentes que aparezcan en el mapa estratégico. Si combatimos en Egipto, intentando conquistar la zona del actual El Cairo, nos encontraremos con las pirámides de fondo. Si luchamos en Pompeya, veremos el Vesubio en el escenario...



La entrada. Toda vez que un asedio acaba derribando los muros defensivos, nuestras tropas han de entrar en las ciudades en busca del foro, el punto clave de la conquista.



Día y noche. Como en otros títulos «Total War», las condiciones climáticas variables y el tránsito entre día y noche están presentes en las batallas de «Rome».

►► serie, sino que se potencia enormemente. Y es que «Rome» oculta un trabajo de investigación realmente fascinante. Es un cúmulo de datos, fechas, situaciones históricas, batallas, personajes y culturas que atrapa y hace que te pique el gusanillo de la Historia, sin que te des cuenta. Evidentemente, no deja de ser un juego. Y está claro que no te obliga a ser un estudioso para disfrutar de él, pero seguro que muchos jugadores fascinados por el Imperio Romano, encontrarán no pocas referencias de precisión milimétrica, que les ayudarán enseguida a intuir el potencial que, en combate, pueden esconder determinadas unidades.

EL MAPA ESTRATÉGICO HA LAVADO SU CARA. LAS NUEVAS OPCIONES DIPLOMÁTICAS MEJORAN EL CONJUNTO, PERO AÚN ESTÁN POCO DEPURADAS

A VUELTAS CON LAS 3D

La primera, más evidente y ya conocida renovación del universo «Total War» se centra, en «Rome», en el uso de un nuevo motor gráfico. El nuevo juego de The Creative Assembly sigue apostando por la épica, por el control de miles de unidades simultáneas, por las batallas donde la orografía resulta determinante e imprescindible, donde la táctica se ve definida por la perfecta organización y sabia explotación de las unidades especializadas...
Pero ver todo eso en un motor 3D, donde las unidades son preciosistas, detalladas e incontables, es otro can-



EL NUEVO MUNDO DE «ROME»

El nuevo mundo de «Rome» abarca casi la misma extensión del que vimos en «Medieval». Toda Europa y la parte norte de África, junto a las zonas más occidentales de oriente, se muestran como teatro de operaciones. Pero una diferencia importante hay: todo es en 3D. Vemos unidades diplomáticas, soldados, ciudades, construcciones y accidentes geográficos. Ríos, mares, islas, montañas… Y, además, todo está vivo. Las unidades se mueven y desplazan cuando así se lo ordenamos, el mar se agita y lanza olas contra la costa, los volcanes echan humo…

Pero este aspecto estético oculta no pocas novedades. Para empezar, nos damos cuenta de que no existen países, sino zonas de influencia marcadas por unas fronteras de color. Estas zonas de influencia pueden superponerse a otras, y afectar a distintas civilizaciones. Los conflictos pueden derivar en batallas, pero la diplomacia se erige en «Rome» como un componente muy acusado. Ha desaparecido la religión de «Medieval», y la política se torna en sustituto. En un estado aún embrionario, se puede intuir en el diseño la influencia de «Civilization».



Planificación. Un asedio mal planificado puede echar al traste horas de esfuerzo. El uso de las máquinas de guerra y el orden en el ataque son vitales.

tar. Aunque «Rome» no se ha quedado atrás en el otro importante y, hasta hoy, desconocido aspecto que forma el conjunto de un juego «Total War»: el mapa estratégico y las opciones diplomáticas.

Como se puede ver en el recuadro adjunto, el mapa estratégico, y la estrategia de expansión de nuestra civilización (de entre las más de veinte que habrá en el juego, sólo podremos jugar con una tercera parte), se definen esta vez en 3D. También hay importantes cambios en la definición de la estrategia, desde este apartado. Muy importante es que los países dejan de existir y se sustituyen por zonas de influencia. No menos lo es el hecho de que un aspecto que se revelaba básico en «Medieval», la religión, deja paso a la política y la diplomacia.

EL PODER DE ROMA

Otro tanto podemos decir del hecho de que Roma, como tal civilización, se ve dividida en tres facciones. Y que el Senado ocupa un papel preponderante para equilibrar la balanza del poder, poniendo facciones en nuestra contra si nos volvemos demasiado ambiciosos o poderosos... En pocas palabras, esto significa que estés preparado para guerras civiles, porque serán muy comunes. Son detalles, incontables, que aportan pequeñas gotas hasta formar un océano de estrategia, donde todo tiene su importancia.

«Rome» es, desde el punto de vista puramente cuantitativo, el más completo y complejo juego de to- ►►

TODA LA ESENCIA DE «TOTAL WAR» SE MANTIENE EN «ROME», PESE AL COMPLETO REDISEÑO DE MUCHAS PARTES DEL JUEGO

«ROME», EN VIVO





En nuestra visita a The Creative Assembly, vivimos de primera mano las novedades de «Rome» (1). Mike Simpson, director del proyecto, nos descubrió muchos secretos del juego (2). Ian Roxburgh, responsable de marketing, disfrutó como un enano con su juego en el reportaje de Micromanía (3).

HASTA EL INFINITO



Pese a las novedades que «Rome» viene a aportar a la serie «Total War», en forma y fondo, algo permanece, y es el carácter épico de las batallas y la majestuosa presencia de miles de unidades en combate. Con el nuevo motor en 3D, este carácter se potencia. Antes, donde era casi imposible distinguir la unidad en sí, se aprecia ahora un modelo plagado de detalle. Antes, donde sólo el conjunto se apreciaba, muchas veces con todo el sentido de la formación perdido, se perfila ahora el grupo de soldados con total nitidez. Y, es más, el nuevo motor de «Rome» hace que el campo de batalla se amplíe hasta casi el infinito, alcanzando el horizonte.



Recursos. Los asaltos a ciudades enemigas se libran en distintos frentes. La entrada por los muros se debe simultanear con el asalto mediante las torres.



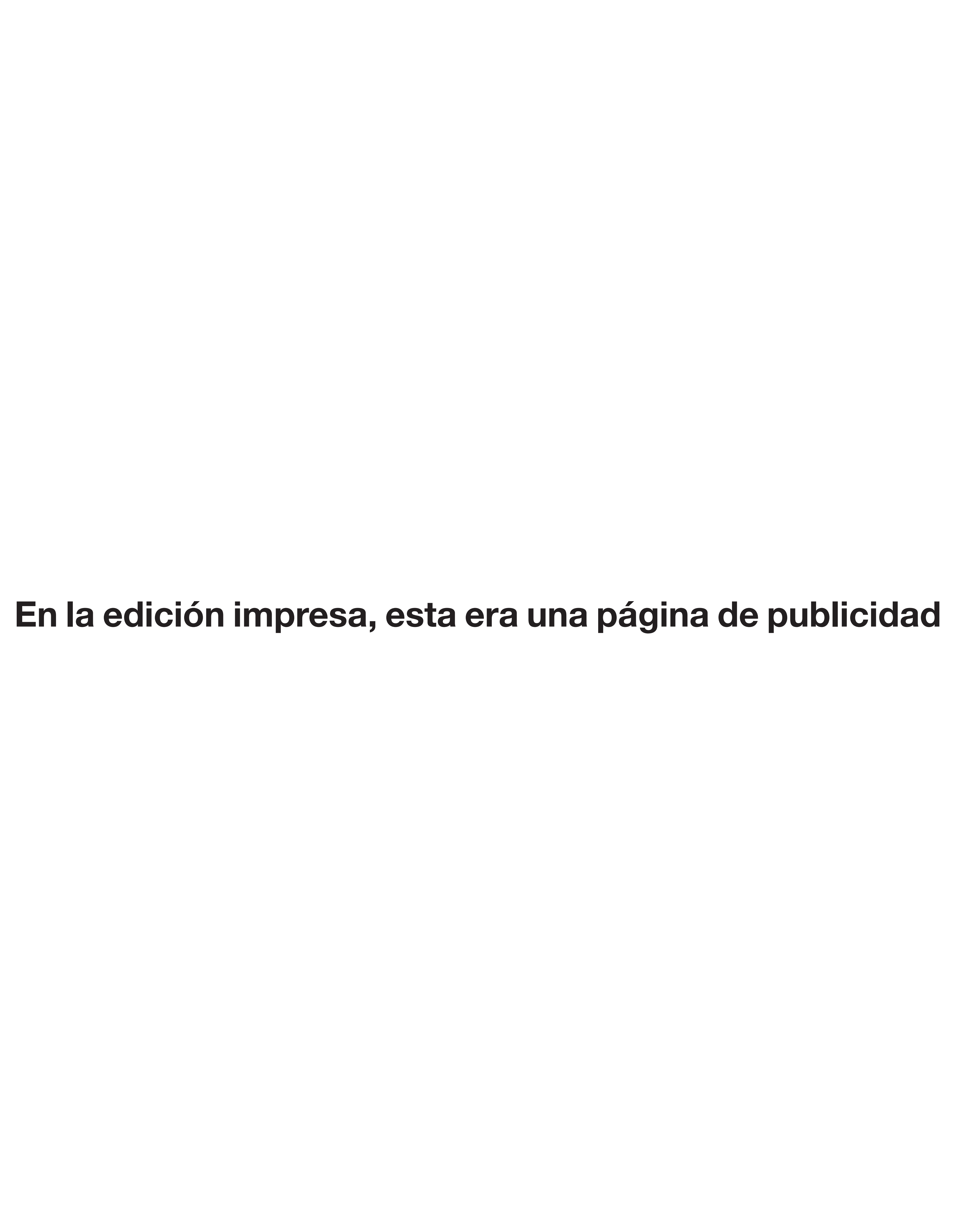
Panorama bélico. El motor 3D de «Rome» es impresionante en todos sus detalles, pero quizá la gestión de miles de unidades sigue siendo lo más llamativo.

►► da la serie «Total War». Tanto es así que, además del evidente reto de la creación de un motor gráfico imponente, Mike Simpson, director del proyecto, nos comentó que el otro gran desafío se constituyó en la IA... Parece sorprendente que, a estas alturas, la IA pueda conformarse como un reto en el diseño de «Rome», teniendo en cuenta cómo respondían los juegos anteriores. Pero es que «Rome» va mucho más allá de lo conocido hasta ahora, en sus dos vertientes, la del combate en tiempo real, y la de la estrategia pura –al más conocido estilo de diseño «Civilization»–. Buena prueba de ello es un dato que, puede no pasar de anécdota, pero que no deja de tener su miga.

EL MAYOR RETO DEL DISEÑO DE «ROME», ADEMÁS DEL NUEVO MOTOR GRÁFICO, HA SIDO EL TRABAJO EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La televisión pública británica, la BBC, llegó a un acuerdo con The Creative Assembly para que la tecnología de «Rome» se pusiera a disposición de un programa de TV, llamado «Time Commanders». Se trata de un concurso, donde cuatro jugadores compiten entre sí en la recreación de batallas históricas de la antigüedad. La fidelidad es tal, que estos jugadores cuentan con la asesoría de historiadores que les apoyan sobre determinadas tácticas que se usaron en la realidad, para desplegar sus ejércitos sobre un mapa virtual. Un dato que dice mucho sobre el potencial que esconde «Rome».

F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Espectacular. La abundancia de efectos visuales de todo tipo hace de éste un juego deslumbrante.

GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS

Regreso al futuro de la estrategia

Pocos juegos han sido tan influyentes en su género como lo fue el «Ground Control» original. Su segunda parte apunta muy buenas maneras, algunas ideas realmente interesantes y un altísimo nivel tecnológico. Pero, ¿bastarán todas estas características para volver a reinventar la estrategia?

La aparición de «Ground Control» marcó un antes y un después. Tanto la introducción de escenarios y unidades tridimensionales como la supresión de elementos estratégicos para potenciar el aspecto táctico han sido imitadas posteriormente hasta la saciedad y, de hecho, su influencia todavía se deja notar en los títulos de estrategia actuales. Se trataba, sin duda, de un juego que se adelantó a su tiempo, aunque quizá precisamente por ello no obtuvo el enorme éxito de ventas que de él se esperaba. En el desarrollo de su continuación, «Ground Control 2», sus desarrolladores intentan evitar que les vuelva a pasar lo mismo y así, apostando sobre seguro, han retomado el planteamiento original del juego y lo están perfeccionando para convertirlo en uno de los títulos más prometedores del panorama actual.

«Ground Control 2» está ambientado en el mismo universo futurista de ciencia-ficción de la primera entrega, aproximadamente tres siglos después de los sucesos acontecidos en aquella. El argumento del juego se está manteniendo en secreto con un celo que casi podríamos considerar enfermizo, pero entre ►►

LOS ELEMENTOS ESTRATÉGICOS SE HAN ABANDONADO EN FAVOR DE UNA VISIÓN TÁCTICA MÁS PURA, LIBRE DE COMPLICACIONES



Los Virons. La misteriosa raza alienígena de los Virons abre nuevas e interesantes posibilidades.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La posibilidad de controlar dos razas totalmente diferentes entre sí.
- El modo multijugador cooperativo de la campaña individual para tres jugadores.
- La inclusión de un editor realmente versátil y potente.
- La importancia que se le ha dado al papel de las unidades de infantería en el juego.
- Las enormes posibilidades del motor gráfico.
- El nuevo sistema de actualización de los Dropships.

NO nos gusta

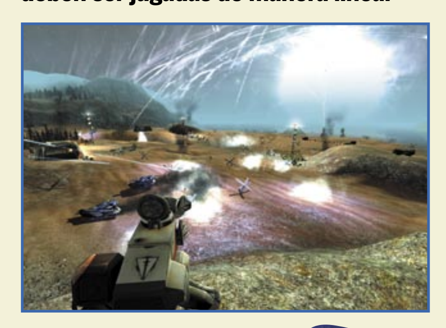
- El desarrollo del argumento del juego permanece en secreto.
- Sus requisitos serán con toda seguridad muy elevados.

GUERRA DE SECESIÓN

Transcurre el año 2740 y las antiguas colonias del Imperio Terran se han independizado de éste, bajo la bandera de la Alianza de la Estrella del Norte. La inevitable guerra entre ambos bandos, que se ha desarrollado durante más de treinta años, ha alcanzado al planeta Morningstar Prime, sede de la Alianza, y los combates entre naves han dado paso a la invasión y a la guerra cuerpo a cuerpo, en la superficie del planeta. Nuestro papel es el de Jacob Angelus, un joven oficial de la Alianza que debe enfrentarse a los ejércitos terranos comandados por la bella Vlaana Alzeea, la mano derecha del emperador. Sin embargo, con lo que ninguno de los dos bandos cuenta es con la inesperada aparición de una misteriosa raza alienígena, los Nómadas Virons, cuya repentina llegada tendrá un impacto decisivo en el conflicto.



Dos campañas. **Las 24 misiones totales deben ser jugadas de manera lineal**

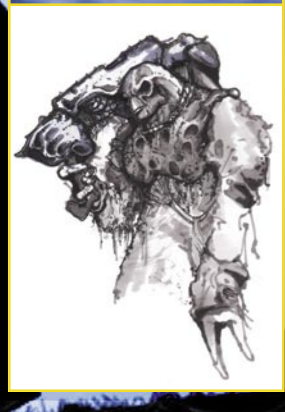


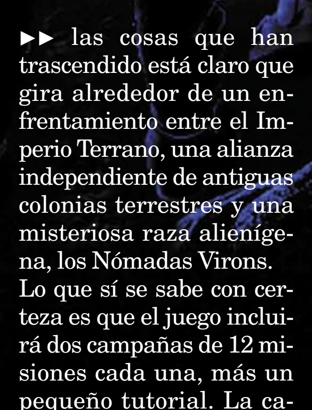
LOS MISTERIOSOS NÓMADAS VIRONS

La raza de los Virons, es radicalmente diferente a la de los humanos, hasta el punto de que el jugador debe cambiar totalmente su sistema de juego. Mientras que la Alianza puede adquirir cualquiera de las quince unidades diferentes de las que dispone con sólo pagar su coste, los Virons sólo pueden adquirir cuatro tipos de unidades básicas. El resto, hasta un total de 16, se obtienen fusionando estas unidades básicas dos a dos. El resultado es que los Virons acaban controlando a pequeños grupos de unidades que, eso sí, son terriblemente poderosas.









►► las cosas que han trascendido está claro que gira alrededor de un enfrentamiento entre el Imperio Terrano, una alianza independiente de antiguas colonias terrestres y una misteriosa raza alienígena, los Nómadas Virons.

Lo que sí se sabe con certeza es que el juego incluirá dos campañas de 12 misiones cada una, más un pequeño tutorial. La característica más destacada será en principio la inclusión de un modo multijugador cooperativo realmente original, que nos permitirá jugar la campaña individual con la ayuda de hasta otros dos amigos.

JUGABILIDAD COMPROMETIDA

El único punto oscuro que hemos podido detectar en cuanto al contenido del juego, es que tanto en el modo individual como en el multijugador únicamente podremos controlar a las fuerzas de la Alianza y a los Virons, pero no al ejército del Imperio Terrano. El motivo, al parecer, es que los desarrolladores se han encontrado con dificultades para equilibrar la jugabilidad a tiempo para el lanzamiento, aunque, eso sí, ya se ha apuntado la posibilidad de un próxima expansión que permitiría controlar al Imperio. Por lo que respecta al sistema de juego, «Ground Control 2» se basa en la ya mencionada supresión de

LA POSIBILIDAD DE JUGAR LAS CAMPAÑAS INDIVIDUALES EN UN MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO ES UNO DE LOS ASPECTOS MÁS ORIGINALES DE «GROUND CONTROL II»



La táctica. **Al suprimir elementos estratégicos, como la gestión de recursos, «Ground Control II» nos obliga a centrarnos exclusivamente en el aspecto táctico del conflicto.**



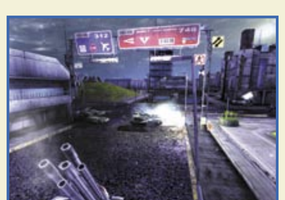


Los vehículos. **La variedad de vehículos de combate es enorme en todos los bandos implicados en la disputa, desde tanques o cañones hasta transportes de todo tipo.**

DEL INFINITO AL CERO

Una de las características que más dará que hablar de «Ground Control 2» será sin duda el increíble nivel de detalle que podemos alcanzar simplemente acercando la cámara, y es que el juego es capaz de pasar con total fluidez de una perspectiva tan lejana que parece más propia de una postal, a un primer plano en el que podemos llegar a reconocer de manera individual los rostros de cada una de las unidades.







LOS DROPSHIPS



Los refuerzos. **El suministro continuo de refuerzos es fundamental en el juego.**



Las naves de transporte o Dropships que en el juego original se encargaban de entregarnos a los refuerzos solicitados adquieren en «Ground Control 2» una enorme importancia. En primer lugar, porque ya no son unidades automáticas controladas por el ordenador, sino que nosotros mismos podremos controlarlas sobre el escenario como a una unidad más. En segundo lugar, porque podremos emplear puntos de adquisición en mejorar sus características, aumentando su capacidad ofensiva, su blindaje, su velocidad, o su radio de acción, para obtener una unidad decisiva que puede alterar el curso de una partida.
Eso sí, las mejoras no pueden hacerse en todos los parámetros disponibles, sino sólo en unos pocos, de manera que a nosotros nos corresponde decidir si queremos, por ejemplo, una nave poderosa, pero lenta, o bien una que cargue más unidades en cada viaje.

elementos estratégicos, como la recolección de recursos o la construcción de edificios, para centrarse exclusivamente en el aspecto táctico. Únicamente contaremos con un sistema de puntos de adquisición con los que podremos “comprar” directamente las unidades iniciales y los refuerzos posteriores.
Otro de los aspectos más prometedores del sistema de juego es el énfasis puesto en aumentar la importancia de la infantería frente a las tradicionales avalanchas de vehículos. Así, la combinación de mapas urbanos, repletos de edificios, se ha combinado con la posibilidad de que la infantería, puedan entrar en estos edificios y disparar desde sus ventanas, lo que hace que su papel sea simplemente decisivo.

UN REGALO PARA LA VISTA

Tecnológicamente el trabajo realizado en «Ground Control 2» sólo puede clasificarse como espectacular. Por una parte el juego hará gala de los más avanzados e impresionantes efectos visuales, en explosiones, disparos o fenómenos meteorológicos, lo que combinado con un diseño de escenarios tremendamente meticuloso y variado, hace de la ambientación una de las características más prometedoras del juego. En segundo lugar, y probablemente más impresionante todavía, destaca la capacidad del motor gráfico para pasar de una distancia de visión amplísima hasta unos primeros planos más propios de los juegos de acción en primera persona.

CALIDAD POR ORIGINALIDAD

Podéis argüir, que no se trata de ideas muy originales, ni de nada que no se haya probado con anterioridad, y tendríais razón. Pero es la forma en que se están perfeccionando estos elementos ya probados lo que nos hace esperar lo mejor de este juego. Esperemos no equivocarnos.

J.P.V.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Aliado de la sombra

A lo mejor no lo has visto llegar, lo que es normal, pero ya está aquí: Sam Fisher regresa, y ahora es un agente mucho más experimentado y ágil. Si quieres acompañarle en sus misiones, sólo hay un requisito: que nadie note tu presencia.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El modo multijugador complementa al juego con un estilo novedoso.
- Sam puede realizar más acciones, con un control mucho mejor.
- El nivel de interacción con el entorno es ahora más intuitivo.
- Aunque el juego no es vertiginoso, logra mantener la tensión en todo momento.

NO nos gusta

- A veces, sólo se puede avanzar realizando una serie de acciones demasiado específicas.
- En modo multijugador, no es posible jugar con Sam Fisher.
- Ocasionalmente, se dan situaciones "extrañas", con el comportamiento de los enemigos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Su estilo sigue siendo único, sigilo y acción, breve pero intensa como pocas.

BUENO REGULAR MALO

El primer capítulo de la serie, «Splinter Cell» elevó a una cota muy alta el concepto que se tenía hasta su aparición –hace ahora un año– de la acción táctica. Encarnábamos al agente especial Sam Fisher, quien, pertrechado con un equipo de artefactos que para sí quisiera el propio James Bond, llevaba a cabo él solo, una misión de altísimo riesgo y, por supuesto, absolutamente secreta, en la que casi siempre, era indispensable permanecer inadvertido. Un juego apoyado en un gran despliegue de tecnología audiovisual que nos presentaba una acción muy dinámica, y un repertorio de acciones apabullante. Bien, pues, básicamente, «Pandora Tomorrow» mantiene todo lo anterior, pero su desarrollo potencia y amplia lo que había hecho de «Splinter Cell» un juego único pero que, no estaba exento de problemas.



Muy perfeccionado

Respetando el estilo original, todo el empeño de esta segunda entrega pasa por el perfeccionamiento. Nos encontramos con no pocas mejoras que pasan por una mejor aplicación de la técnica para la recreación de gráficos y sonido pero que sobre todo, van dirigidas a mejorar la jugabilidad, especialmente la introducción de un modo multijugador.

Pero, aparte de las mejoras técnicas, «Pandora Tomorrow» presenta también otro tipo de evolución, en el que la acción de las misiones integra mucho mejor con el argumento, estableciéndose una relación más íntima entre el propio personaje de Sam Fisher y todo lo que acontece: las causas, los personajes implicados, las consecuencias de sus actos... Y es que, el propio Sam ha cambiado, y posee una personalidad no exenta de conflictos morales que puede dar lugar a diferencias de criterio con sus superiores. En definitiva, la figura de Sam tiene una personalidad aún más definida y verosímil.

¿Sabías que…

…el autor de la banda sonora, Lalo Shifrin, es también el compositor del conocido tema principal de la película "Mission: Impossible"?

Alta tensión

Como cualquier otro título con la firma de Tom Clancy, el guión posee un trasfondo en el que se desarrollan intrigas que amenazan el mundo occidental. Nuestro

■ El repertorio de acciones de Sam es mayor. Puede, por ejemplo, deslizarse bajo un tren. Más riesgo imposible.

■ Cada artefacto y visor que posee Sam tiene su importancia. Con el visor térmico, por ejemplo, podemos detectar minas.

■ Casi siempre, habrá que permanecer inadvertido, pero llegado el momento de disparar habrá que ser el más certero.

adversario, Suhadi Sadono, sabe jugar sus cartas y para llevar a cabo sus propósitos intentará contrarrestar y confundir las operaciones de nuestra organización –Third Echelon– con hábiles golpes de mano que darán más de un giro al guión. Asimismo, –y como todo villano que se precie– es capaz de tentar, manipular a otros personajes y sacar provecho de cualquier error de nuestra organización.

Pero además de un hilo argumental más elaborado, en «Pandora Tomorrow» el modo en el que se suceden los acontecimientos revela la búsqueda de un carácter cinematográfico. Esto no sólo se aprecia en los vídeos que sirven como nexo entre misiones, sino que también se manifiesta mientras jugamos, por ejemplo cuando Sam presencia la ejecución de un rehén o escucha una conversación. Por supuesto, el ágil dinamismo de la cámara en tercera persona, pese a estar vinculada únicamente ▶▶

A qué se parece...


■ En «Metal Gear Solid 2», también controlamos a un agente especial equipado con alta tecnología.

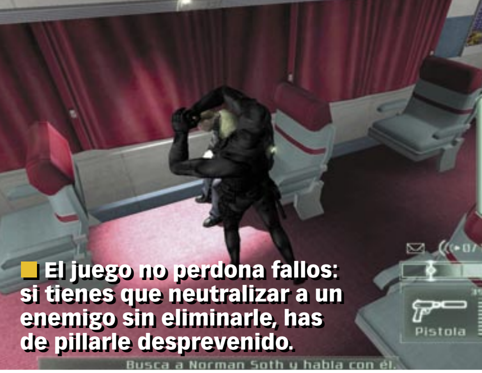

■ «Far Cry» nos enfrenta asimismo contra una organización secreta, y el sigilo está recompensado.



■ Sam suele estar bien informado desde la central y a través del ENSAT, pero, a veces captura a un enemigo y puede interrogarlo.



■ Sam no posee un amplio arsenal bélico, pero lo poco que puede llevar es pura tecnología punta.



■ El juego no perdona fallos: si tienes que neutralizar a un enemigo sin eliminarle, has de pillarle desprevenido.

HAY NOTABLES MATICES EN EL GUIÓN Y EN LA PROPIA FIGURA DE SAM QUE APORTAN GRAN RIQUEZA A LAS MISIONES

al personaje, ayuda en gran medida a dotar de dramatismo cada escena del juego. Pero para hacer que la acción parezca la de un largometraje, «Pandora Tomorrow» hace uso de recursos propiamente cinematográficos, como la introducción de animaciones a base de scripts (predefinidas), ya sea con Sam, como con otros personajes. Aunque éstas suelen ser ajenas a la propia acción del juego –o no tener relevancia alguna para nuestro objetivo–, hacen que el entorno sea mucho más convincente.

Un poquito más suave…

Antes hemos dicho que gran parte de las mejoras de «Pandora Tomorrow» estaban dirigidas a mejorar la jugabilidad de «Splinter Cell». Esencialmente, nuestro personaje tiene un repertorio de movimientos que suma unas cuantas acciones más a las ya muchas que vimos en la entrega original. Por tanto, ofrece aún más posibilidades en el control.

Pero en lugar de complicar la respuesta a los controles, ésta se ha mejorado sustancialmente. Ahora, es mucho más fácil hacer que Sam realice la acción que pretendemos llevar a cabo, y no es que podamos hacer muchos movimientos más, sino que podemos hacer casi los mismos, pero en múltiples condiciones. En este aspecto, el trabajo realizado en las animaciones del personaje ha conseguido dar estupendos frutos: los movimientos son más fluidos y suaves, se han reducido los tiempos de espera y, en general, la manera en que se mueve Sam es mucho más natural.

Si hubo una característica de la tecnología del primer «Splinter Cell» que impresionó a todo el mundo, ésta fue, sin duda, el tratamiento de luces y sombras, tan importante en el desarrollo de la acción, y que resulta aún más espectacular en «Pandora Tomorrow». Sigue siendo un elemento más dentro del juego, implicando la necesidad de seguir una u otra táctica.

Bailando en la oscuridad

En el apartado audiovisual de «Pandora Tomorrow» no sólo logra una ambientación sobrecogedora, sino que ahora tiene un funcionamiento más sólido. En lo que respecta a los gráficos, algunos efectos pueden resultar exagerados, pero en general se sitúan al máximo nivel de los juegos actuales. Igualmente acertado es el sonido, que también participa en la acción del juego –revelando nuestra posición si no somos suficientemente discretos–. Por otro lado, la música se adapta al ritmo de la acción, con una total sincronía, potenciando una atmósfera de suspense que se mantiene durante todo el juego.

Otro aspecto digno de mención es el de los diálogos, los cuales se desarrollan dentro de un contexto coherente con el curso de los acontecimientos y la personalidad de cada personaje.

Así pues, aunque «Pandora Tomorrow» ha perdido algo de la frescura de su antecesor, será uno de los juegos clave de 2004, y el máximo exponente de la combinación "sigilo-acción". Arrastra, eso sí, algunos defectos que ya vimos en «Splinter Cell» como algunas incoherencias en el comportamiento de los enemigos, y cierta linealidad en los objetivos de cada misión, rompiendo en parte con la filosofía del propio juego. Aún con todo, ninguno de estos defectos es suficiente para eclipsar el que sin duda será todo un juegazo.

S.T.M.

El reto multijugador

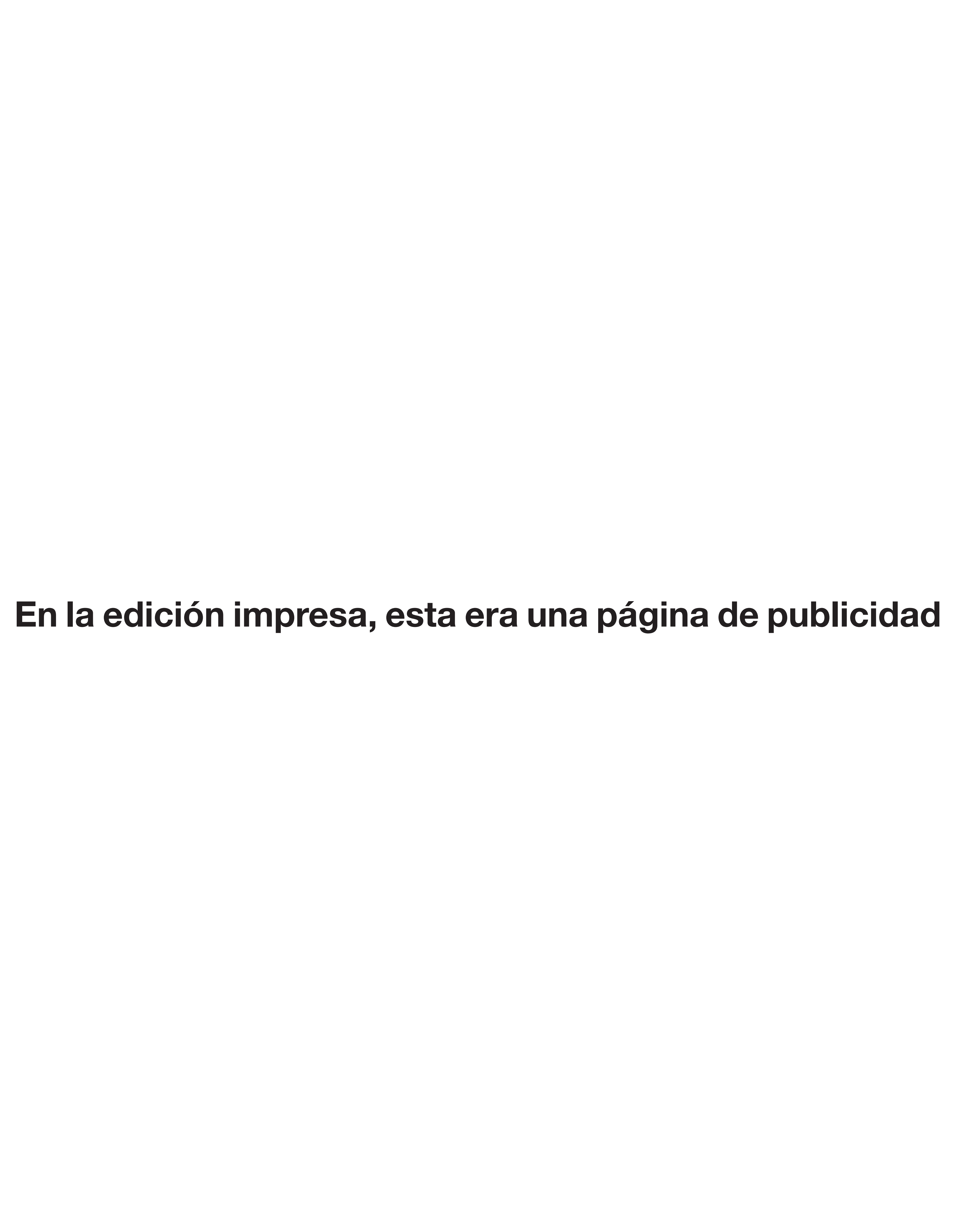
MERCENARIO O ESPÍA, estos son los dos perfiles que se dan cita en el modo multijugador. Jugando como espía, el manejo del personaje y su capacidad es idéntica a la del propio Sam Fisher. Pero como mercenario, el estilo de juego se transforma, la perspectiva cambia a primera persona y disponemos de un arsenal más amplio, aunque por contra, no podremos utilizar los artefactos del espía.

LOS MAPAS MULTIJUGADOR sólo admiten un máximo de cuatro jugadores, pero aunque el número parezca escaso, lo cierto es que resulta muy acorde con el tipo de acción que caracteriza al juego. No es frenética ni mucho menos, pero la estructura de cada mapa, las zonas de claros y sombras, y los personajes antagónicos hacen de este modo una versión letal del juego del "escondite".

¿Sabías que…

…Ex-agentes de la C.I.A. han asesorado a los desarrolladores, definiendo los procedimientos que ha de seguir un agente en una misión de infiltración?

▶En preparación:
PC, XBOX, PS2, GAMECUBE
▶Estudios/Compañía:
UBISOFT
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
MARZO 2004
▶Página web:
www.splintercell.com



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Xpand Rally

Mucho más que diversión al volante

Con esto de los rallies no hay quien se aclare. O no salen juegos, o de repente se empiezan a ver como setas… Aunque si tienen tan buena pinta como este proyecto, que llega de Polonia, tampoco vamos a poner ningún pero.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El motor gráfico es impresionante. Muy, muy bueno.
- La simulación física tiende al máximo realismo.
- El trabajo realizado en la jugabilidad, para ajustarse a distintos jugadores.
- La competición online se adivina realmente atractiva.

NO nos gusta

- Debe ajustar las reacciones "nerviosas" de algunos coches.
- Pocas cámaras. Parece un mal generalizado en el género.
- Las deformaciones aún no se ajustan del todo a la realidad.
- Algunos trazados se hacen confusos.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Muy prometedor. Podría superar al mismísimo «Colin McRae Rally».



BUENO REGULAR MALO

Lo del mundo de los rallies, a riesgo de aburrir y repetirnos, nos tiene desconcertados. Uno, como aficionado a esto del volante, de las trazadas apuradas, los derrapes y el "arráncalo, ¡por Dios!", siempre espera encontrarse con un cierto abanico de posibilidades y elecciones en el género, que vayan más allá de un título al año, por bueno que sea. Y así íbamos, temporada tras temporada, hasta que de repente a alguien se le enciende la bombilla y decide que es el momento de sacar no uno, sino tres juegos en pocos meses. ¿Nos quejamos? No, que no es eso. ¿Nos sorprendemos? Más que estupefactos estamos. ¿Nos alegramos? Pues, hombre, ¡claro! Y es que, además, y pese a su aura de total desconocido, «Xpand Rally» tiene muy buena pinta.

Para todos los gustos

«Xpand Rally» está pensado como un juego para satisfacer al mayor número de aficionados al género. Sus carreras abarcan desde la conducción más arcade imaginable, hasta una simulación realmente depurada. Además, ofrecerá en su versión final distintos modos de competición individual y multijugador. En la primera, encontraremos desde las típicas carreras individuales, al campeonato del mundo, y una llamativa opción basada en la carrera profesional de un piloto. Esta opción, como tal, no es nueva en un juego de velocidad (ahí está el reciente ejemplo de «Pro Race Driver»), pero sí en el subgénero que constituyen los juegos de rallies.

Desde la base

Empezarás compitiendo con un coche muy básico en su mecánica y potencia, y a medida que vayas ganando carreras, consiguiendo premios y aumentando tu bolsa, podrás mejorarlo o cambiarlo por vehículos más potentes. También, podrás encontrar opciones de competición Rally Cross, modalidad que cuenta con numerosos seguidores donde te verás las caras, en carreras uno contra uno, contra vehículos controlados por la IA, o contra otro jugador.
La variedad se amplía no sólo a los modos de competición, sino a los mismos vehículos. Más de veinte te ofrecerá «Xpand Rally». Como ya te hemos comentado, en las distintas modalidades de juego podrás ampliar y mejorar el vehículo, y no sólo adecuarlo a las ca-



¿Sabías que...
...el motor gráfico es una versión mejorada del que se creó para «Chrome», programado por el mismo estudio de desarrollo?

La importancia dada a la física hace que las condiciones climáticas influyan decisivamente en el comportamiento de los vehículos.

Los modelos están recreados con todo lujo de detalles, desde el exterior hasta las partes del motor.

Las repeticiones nos permitirán visualizar nuestra carrera desde perspectivas muy diferentes.

racterísticas concretas de cada carrera, que dependan de condiciones climáticas o tipo de terreno.

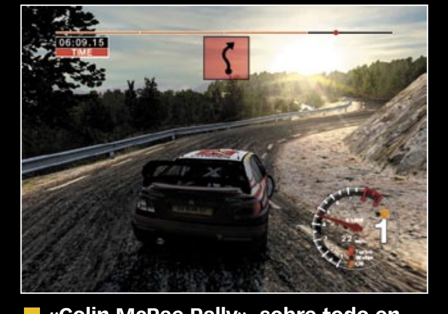
Buscando la realidad

Todos los vehículos, como es de esperar y se debe exigir, se basan en modelos reales recreados con mimo y cuidado. No sólo en su modelado, sino en sus características de conducción, simulación física, sonido, etc. Algo que se extiende a los circuitos, muchos basados en trazados reales, y otros de factura original, pero inconfundibles en su estética. Pero volviendo a la simulación física, es un apartado donde Techland quiere hacer especial hincapié. Según afirman, todo aquello que el jugador más exigente puede demandar en un juego de rallies, estará presente y fielmente recreado: pares, torsiones, daños, aerodinámica, suspensiones, reglajes... la lista es larga, desde luego. Y te podemos decir que esta primera ▶▶

A qué se parece...



«Rallisport Challenge» es de lo más variado en sus trazados y sus diferentes ambientaciones.



«Colin McRae Rally», sobre todo en su última entrega, sigue marcando la pauta en jugabilidad y realismo.

GRÁFICAMENTE ES MAGNÍFICO. Y LA SIMULACIÓN APUNTA ALTO, PERO QUEDAN DETALLES POR DEPURAR

versión jugable que hemos podido probar, apunta buenas maneras, aunque aún tiene detalles que depurar en muchos de estos apartados. Bien es cierto que aún hay meses por delante hasta el lanzamiento del juego, y lo que hemos visto no indica que nos estén intentando colar un gol, pero quedar, queda para afinar el juego tal y como quieren sus responsables. O sea, que tendremos que esperar.

De lo más atractivo

Donde sí llevan un buen trecho avanzado en «Xpand Rally» es en lo que respecta a su estética y apartado visual. Ahora mismo, cuando el juego aún está a un 60% de su desarrollo, no es nada arriesgado apostar a que «Xpand Rally» será el juego más bonito de rallies que hayas podido ver nunca. La calidad gráfica que atesora en su primera versión es realmente digna de mención, y aunque algunos detalles son hasta un poco exagerados, esperamos ver mucho más, con la inclusión de, por ejemplo, texturas de relieve (bump), o reflejos de entorno (environment mappig). A ello se une el excelente trabajo que se está llevando a cabo con el tamaño de las texturas, los efectos dinámicos de luz (la sensación de conducir realmente en la oscuridad de la noche es la más real que hemos visto en muchísimo tiempo), la proyección de sombras... un dechado de virtudes y detalles que, a poco que no se tuerzan las cosas, hará de «Xpand Rally» un lujo para la vista.
Pero, claro, de eso no vive un juego como éste, que pretende aunar realismo y diversión al volante, para todo tipo de jugadores.



■ Las carreras con mala visibilidad obligarán a doblar nuestro esfuerzo y atención a los trazados de la carrera.

■ Las pistas deslizantes, como hielo o tierra, acentúan su dificultad por la noche.

■ El motor 3D es excepcional, y el realismo en los detalles, de quitarse el sombrero.

El máximo realismo

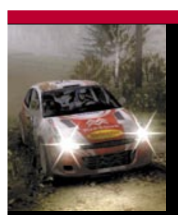




LA SIMULACIÓN FÍSICA en «Xpand Rally» pretende llegar más lejos que cualquier otro juego del género ha llegado, a día de hoy. El comportamiento de los vehículos depende de las características del fabricante y del terreno, así como de la habilidad del jugador, pero Techland quiere que todo esto sea real, y se visualice tal cual en pantalla.

EL MOTOR 3D recoge el desafío del motor de simulación, y muestra de manera excelente en pantalla aquello que se supone deberíamos ver, acorde a nuestras reacciones. El estudio, sin embargo, se permite licencias "extra" como una dosis más que elevada de reflejos de entorno. Y en modo "arcade" baja el listón de la simulación, para hacerla más accesible a los jugadores menos expertos.

¿Sabías que...



... «Xpand Rally» es el primer juego de rallies que ofrece al usuario la posibilidad de crear y modificar coches, circuitos y campeonatos gracias a un editor?

Por ello, la sensación de control, de realismo en la conducción, y de velocidad deben ser espectaculares. En este último apartado, es donde quizá debe trabajar aún más Techland. En los otros, todo indica que se está en el buen camino. Pero la velocidad es muy, muy importante. Un punto a tener en cuenta.

Crea tu propia competición

Llegando casi al final de este primer y prometedor encuentro con «Xpand Rally», nos centraremos en un apartado que nos ha llamado especialmente la atención, pese a no tratarse, en rigor, de algo que afecta a la jugabilidad. Y es que «Xpand Rally» incluirá un completísimo editor, que nos permitirá desde modificar vehículos y trazados incluidos en el juego, hasta diseñarlos partiendo de cero (como suena). Esto no afectará tan sólo al aspecto puramente estético de modelos 3D o circuitos, sino que en los primeros tendremos la posibilidad de definir sus características mecánicas, sus datos de simulación física, importar sonidos, modificar las opciones de deformación de los coches... vamos, lo que se te antoje.

Y, por otro lado, el editor, incluso permite crear competiciones completas, incluyendo modos como el de la carrera profesional diseñada para el juego, mencionada al principio de estas páginas. Una oferta completa.

Buenas vibraciones

«Xpand Rally», en conjunto, ofrece buenas vibraciones. Con sus virtudes, promesas, y detalles a pulir, el conjunto se muestra completo, atractivo y visualmente impactante. Y, además, con un editor. Techland tiene un duro competidor en el excelente «Colin McRae», pero el mundo del motor no había estado tan caliente desde hacía mucho tiempo.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
TECHLAND
▶Género:
VELOCIDAD
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Lanzamiento:
MAYO 2004
▶Página Web:
xr.techland.pl

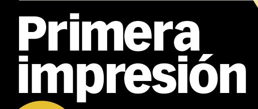
En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Kill.Switch

Tu cerebro, tu mejor arma

A medio camino entre la acción táctica del mejor juego de infiltración y la acción más "a saco" en plan Rambo, se sitúa este prometedor título, que nos exige pensar bien nuestras acciones, pero también no vacilar antes de apretar el gatillo.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La equilibrada combinación entre acción "pura" y el sigilo.
- El uso del "fuego a ciegas", como arma de distracción y evasión.
- La IA enemiga, muy bien ajustada y planificada para el trabajo en equipo.
- Que el sistema de control se esté optimizando para el uso de teclado y ratón.

NO nos gusta

- En ocasiones recuerda demasiado a otros juegos famosos como «Metal Gear Solid».
- Es bastante probable que vaya a carecer de un modo multijugador.
- El sistema de cámaras aún está un poco verde y precisa un punto de depuración.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy atractivo. Un buen contrincante para pesos más pesados del género.



El género de la acción nos tiene ya acostumbrados a su división, entre los juegos de acción directa y los de acción táctica. Pero lo de combinar en un solo juego los dos estilos es ya algo más raro. «Kill.Switch» es uno de estos casos, y la prometedora beta a la que hemos tenido acceso nos hace frotarnos las manos frente a un título original y que se presenta muy bien planteado.

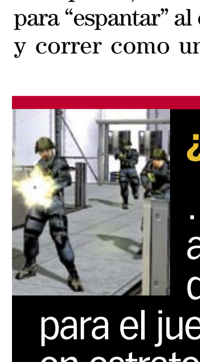
Adáptate o muere

A caballo entre títulos como «Splinter Cell» y «Max Payne», podemos situar a este «Kill.Switch». Su planteamiento es el mismo que el del primero: un operativo solitario, especializado en misiones de alto riesgo, y dónde el enemigo está compuesto prácticamente por un ejército al completo. En ocasiones más "sigilosa", la acción llega a ser frenética y se desarrolla en localizaciones variadas, desde campamentos en Oriente Medio hasta bases en plena jungla coreana. Todo, basado en una perspectiva de juego en tercera persona, que pasa a ser subjetiva al usar ciertas armas como el fusil de francotirador, y basado también en la constante utilización del entorno, tanto para tareas defensivas como ofensivas, que se torna imprescindible. Pero frente al sigilo, la acción directa se impone en muchas situaciones, combinándose espléndidamente con una serie de detalles de diseño de la acción, innovadores y muy atractivos.

Como la vida misma

Uno de estos detalles, es el que se ha dado en llamar "fuego ciego": te encuentras rodeado de enemigos, acorralado en un punto donde estás oculto tras parte del escenario (una pared, un barril, una valla...) y debes avanzar sea como sea... ¿qué harías, si estuvieras metido en semejante "embolado" en la vida real? Pues lo que se ve en muchas películas, y lo que se puede hacer en el juego: sacar el arma y, sin apuntar a nadie en especial, lanzar ráfagas para "espantar" al enemigo, y correr como un poseso para llegar a otro punto de cobertura más avanzado. Este tipo de detalles de diseño tan realista se aplican también a la IA del enemigo, que va a reaccionar de muy diversas formas a las acciones del jugador: buscar refuerzos, aplicar sus mismas técnicas, desarrollar maniobras envolventes con otros compañeros, lanzar granadas para sacar al jugador de su escondrijo... Un enemigo inteligente que también sabe utilizar el entorno como elemento vital para su propia supervivencia.

Así las cosas, no se trata sólo de disparar, o de pasar desapercibido, sino de com-



¿Sabías que...

...algunas de las acciones evasivas y de distracción, diseñadas para el juego, están inspiradas en estrategias militares reales?

El uso del entorno como defensa y cobertura es uno de los puntales del diseño.

Algunas fases del juego tienen una inspiración directa de juegos como «Metal Gear Solid».

Movimientos rápidos y fuego constante serán necesarios cuando nos pongamos al descubierto.

A qué se parece...



Su sistema de juego es similar al de «Metal Gear Solid 2», pero el guión de éste está más elaborado.



«Splinter Cell» es el paradigma del sigilo, pero ofrece mucha menos acción "pura" que «Kill.Switch».

binar ambas vertientes de acción, primero utilizando el cerebro, y después siendo hábiles a la hora de actuar. Técnicamente, por otra parte, «Kill.Switch» se nos presenta de lo más apetecible, con un alto nivel gráfico, bien planteado en su simulación física y su bastante adecuada interacción con el entorno. Además, promete tener una depuración total (en la beta, un poco pedestre) del control para adecuarlo al PC , pues el origen del juego está en las consolas.

En fin, un título del que podemos esperar calidad. Detrás de la versión PC están los Bitmap Brothers, lo que da cierta confianza...

F.D.L./D.D.F.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **BITMAP BROTHERS/NAMCO**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Lanzamiento: **ABRIL 2004**
- Página Web: ***www.killswitch.com***

Syberia II

La continuación de un viaje mágico

Concebida desde sus inicios como una única historia, pero narrada en dos juegos, ya está a punto de llegar a nuestras casas la conclusión de una de las aventura más alabadas de los últimos años: «Syberia». Abrígate, y viaja con nosotros…

Primera impresión



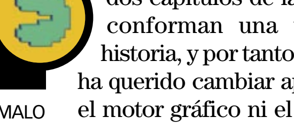
nos gusta

- Sin aumentar los requisitos mínimos, tiene unas cuantas mejoras gráficas.
- Control con ratón o con el teclado. Tú decides.
- Los escenarios están más "vivos", con animales y efectos climatológicos.
- Tiene más personajes para poder interactuar.
- Es un 50% más largo que su predecesor.

NO nos gusta

- Los personajes secundarios no cambian de escenario.
- La jugabilidad no ha evolucionado en nada.
- Algunos escenarios siguen dando la sensación de estar un poco vacíos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Todo lo bueno de la primera parte, junto con unas cuantas mejoras.



BUENO REGULAR MALO

Pese a los meses de retraso, esta primavera los aficionados a las aventuras gráficas están de suerte, pues por fin podrán concluir el viaje que inició Kate Walker, la protagonista de «Syberia». Será con «Syberia II», una continuación que promete contar con las mismas virtudes de aquella: gráficos de una riqueza artística apabullante y puzzles lógicos y asequibles, enmarcados en la original historia creada por el famoso autor de comics belga, Benoît Sokal. La acción de «Syberia II» comienza exactamente donde terminó la primera parte: la agente de seguros Kate Walker, dispuesta a romper con su pasado, desea ayudar al fabricante de robots Hans Voralberg a cumplir su sueño: hallar una mítica tierra perdida que dicen que se encuentra en lo más profundo de Siberia; la tierra donde cuentan que viven los últimos mamuts…

Mejorando lo presente

Al margen de ciertas mejoras técnicas, que nadie espere una revolución: los dos capítulos de la saga conforman una única historia, y por tanto no se ha querido cambiar apenas el motor gráfico ni el sistema de juego. Lo que significa que estamos ante una aventura gráfica clásica en la que las conversaciones, la recolección y el uso de objetos son esenciales para avanzar. Sí se aprecia cierta mejora de la calidad gráfica, sin que se hayan aumentado los requisitos mínimos. Los fondos siguen siendo gráficos renderizados en 2D, de una belleza y detalle insuperables, y los personajes están modelados en 3D.

Entre las mejoras técnicas de esta segunda parte están las luces y sombras dinámicas, ciertos reflejos, la generación de nieve en tiempo real, texturas aún más detalladas, y una animación más natural. Otra novedad es poder controlar el juego con el ratón, como en cualquier aventura gráfica clásica, o mediante teclado o "gamepad", moviendo a la protagonista con las teclas, y usando el ratón sólo para explorar. La primera opción es bastante más cómoda.

¿Sabías que…

…el músico Inon Zur, el compositor de la banda sonora, es también el creador de la música de «Baldur's Gate II» y de «Icewind Dale II»?

Un mundo más vivo

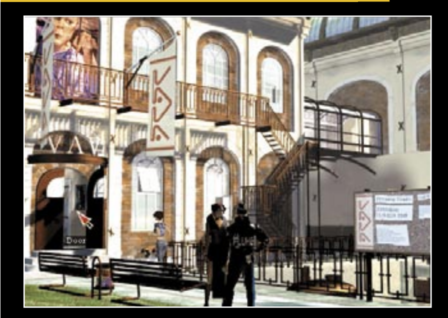
Uno de los reproches que se hacía a «Syberia» era que había pocos personajes secundarios, y los escenarios estaban vacíos. «Syberia II» arregla este defecto al in-

Se han añadido más respuestas posibles en las conversaciones, para hacerlas más realistas.

En esta ocasión, Kate responde al ratón de una manera más natural que en la primera parte.

El cursor cambia de forma en función del lugar o del objeto sobre el que se haya situado.

A qué se parece...



«The Longest Journey» también tiene una sensual protagonista, y una ambientación cuidadísima.



La unión de lo real y lo fantástico es una de las virtudes de «Broken Sword: El Sueño del Dragón».

corporar 25 personajes, incluyendo un "youki", una mezcla de perro y foca que acompañará a la protagonista en muchos momentos. Además, los escenarios están animados, y diversos animales y efectos atmosféricos le dan un aspecto más vivo. También ofrece una mayor tensión, pues los dos bandidos Iván e Igor, van a competir con Kate y Hans para encontrar a los dichosos mamuts perdidos. Microids ha prometido un juego un 50% más largo que su predecesor, así que estamos expectantes para disfrutar de una aventura de las que dejan huella…

J.A.P.

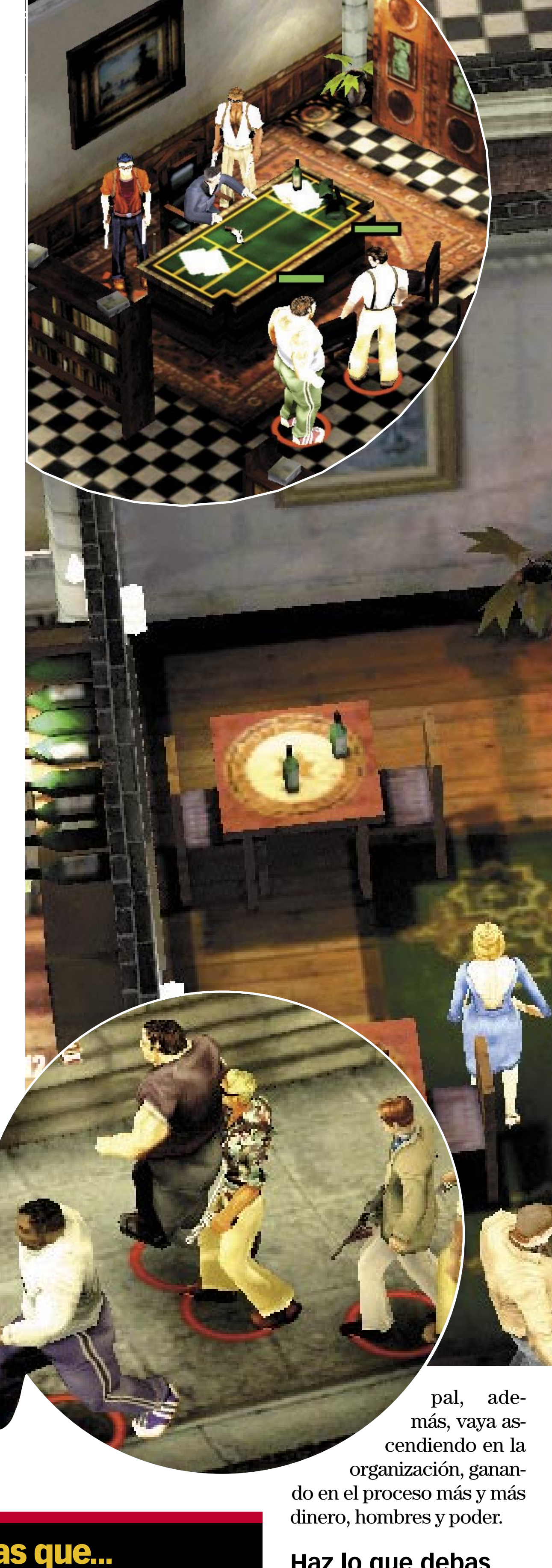
▶En preparación:
PC, XBOX, PS2
▶Estudios/Compañía:
MICROiDS/VIRGIN
▶Género:
AVENTURA
▶Localización:
SÍ (Textos en castellano. Voces por confirmar)
▶Fecha de lanzamiento:
PRIMAVERA 2004
Página web:
www.syberia2.info

Preview
PRIMER CONTACTO

Gangland

Si entras... no querrás salir

¿Así que quieres ser "Uno de los nuestros"? Pues nada, envíanos tu currículum a la... Ah, que te refieres a entrar en la Familia, en la "cosa nostra"... Pues para eso sólo necesitarás este juego y, claro está, aprender a bailar la Tarantela.



Primera impresión

SÍ nos gusta

- La variedad de posibilidades del sistema de juego.
- La calidad del motor gráfico 3D.
- El modo multijugador para hasta ocho jugadores.
- La ambientación en el mundo del crimen organizado.
- La compleja recreación de la ciudad y el grado de interacción.

NO nos gusta

- La IA todavía presenta abundantes problemas.
- La interfaz puede resultar algo confusa.
- No se puede grabar durante una misión.
- No se van a traducir las voces de los personajes.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un prometedor juego que combina acción y estrategia.



BUENO REGULAR MALO

La combinación de géneros se impone y buena prueba de ello es este «Gangland», que mezcla elementos de acción, estrategia, gestión y rol dentro del siempre atractivo mundo del crimen organizado. El resultado es un juego bastante prometedor, heredero de auténticos clásicos como el «Grand Theft Auto» original, desarrollado por DMA, o incluso del legendario «Syndicate» de Bullfrog.

Asuntos de familia

En el juego controlamos a Mario Romano, que viaja a Estados Unidos desde Sicilia en busca de sus tres hermanos, que han huido allí tras matar al quinto de los hermanos Romano. Al llegar nos pondremos al servicio de una de las familias de la mafia local, llevando a cabo todas las misiones que nos son encargadas, desde el asesinato de un soplón hasta la extorsión de un tendero, dentro de una campaña no lineal de 26 capítulos en los que las misiones se suceden una tras otra de manera aleatoria

El sistema de juego nos pone dentro de escenarios totalmente tridimensionales, que reproducen diferentes partes de la ciudad ficticia de Paradise City. El sistema de control, bastante parecido al empleado de manera estándar en los juegos de estrategia, nos permite controlar de manera bastante sencilla a nuestro personaje y hasta un máximo de 12 secuaces de manera simultánea. Estos secuaces están divididos en más de veinte clases diferentes, desde los típicos matones, hasta los pistoleros más letales, pasando por carteristas, guardaespaldas e incluso ninjas.

El núcleo del juego es sin duda la acción y los enfrentamientos entre nuestros hombres y las bandas enemigas, pero la jugabilidad de «Gangland» es realmente variada y cuenta también con elementos de otros géneros. Así, por ejemplo, un sistema de experiencia hace que nuestros hombres vayan mejorando sus estadísticas y que el protagonista principal, además, vaya ascendiendo en la organización, ganando en el proceso más y más dinero, hombres y poder.

¿Sabías que...
...la fecha de lanzamiento del juego coincide a propósito con el aniversario de la Matanza de San Valentín?

Haz lo que debas

Otros elementos originales de la jugabilidad son la posibilidad de robar y conducir coches y camiones. Podemos utilizar los vehículos para dar un golpe, o huir... Pero aún llama más la atención la facultad del protagonista de contraer matrimo-

■ Las ciudades están pobladas por más de 800 personajes. Con 500 de ellos se puede interactuar.

■ Cada miembro de la banda tiene unas habilidades de combate diferentes.

■ Durante el juego podremos rotar y mover la cámara con libertad, incluso en los interiores.



A qué se parece...



■ En «GTA Vice City» también tenemos que introducirnos en el mundo del crimen organizado.



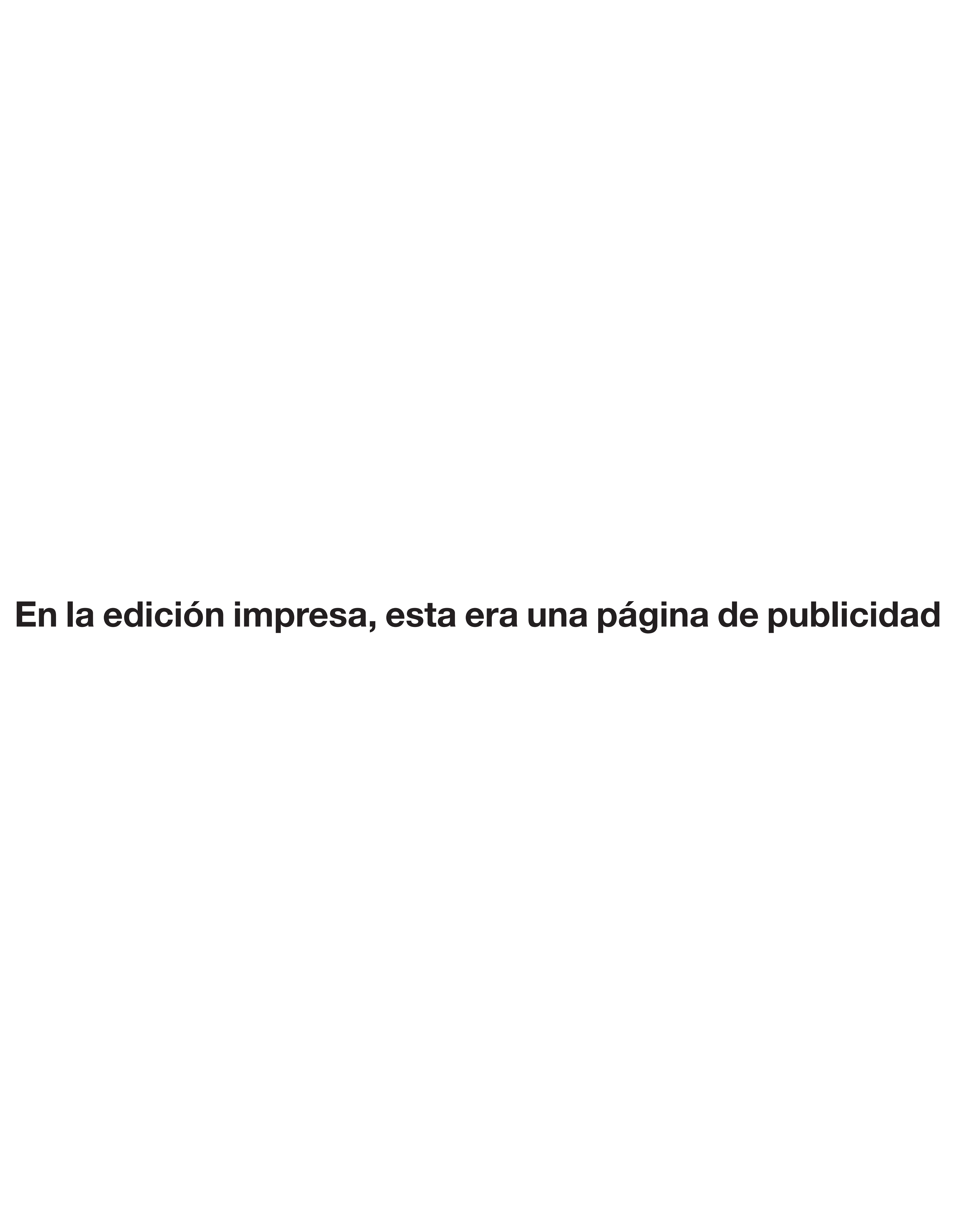
■ La combinación de acción y estrategia no es muy diferente a la que vimos en «UFO: Aftermath».

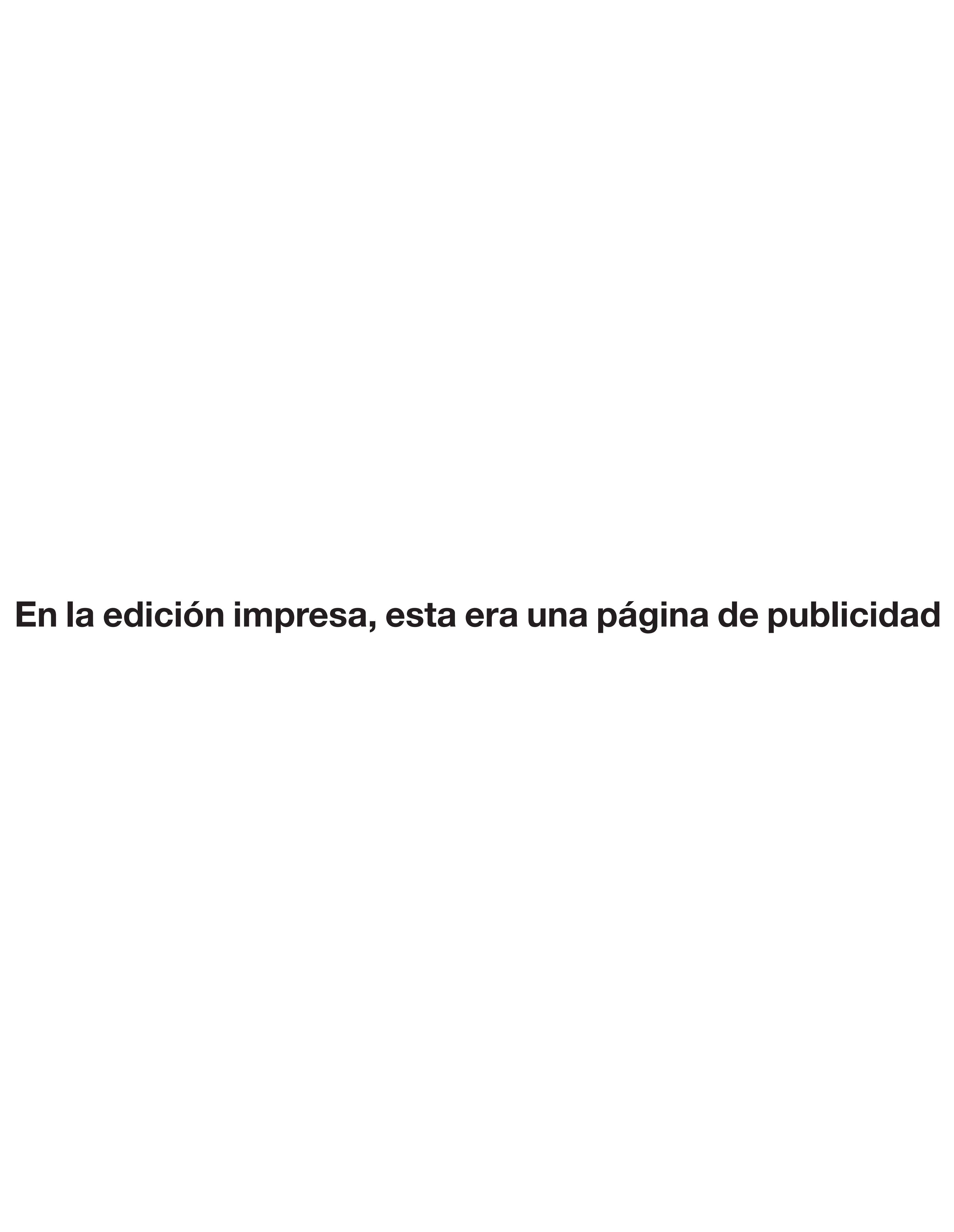
nio y procurarse una descendencia que se haga cargo del negocio en el futuro –sí, al más puro estilo «Los Sims»– y no hay que olvidar la necesidad de extorsionar y controlar todo tipo de establecimientos comerciales, no sólo para ganar dinero, sino también para acceder a munición, botiquines y otros objetos útiles.

El juego, eso sí, tiene todavía algunos problemas por resolver, como una IA bastante deficiente o un interfaz un tanto confuso, pero su planteamiento es suficientemente interesante y original como para hacernos desear que estos se solucionen cuanto antes y sin ningún incidente.

J.P.V.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/compañía: **MEDIAMOBSTERS/ WHIPTAIL**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ**
▶Página web: ***www.mediamobsters.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preview
PRIMER CONTACTO

Conan
La disciplina del acero

Quizá no tenga el glamour de otros héroes de cómic y sus adaptaciones al cine no han brillado a gran altura… Pero el personaje de Robert E. Howard tiene incontables seguidores. ¿Estarán satisfechos con la incursión de Conan en el PC?

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El carisma de Conan se mantiene intacto.
- La profusión de combos y armas que incluye el juego.
- Que aparezcan escenarios clásicos de la serie de cómics.
- La localización al castellano.
- Que no todo sea dar "estacazos".

NO nos gusta

- El control, pensado sobre todo para consolas, debe depurarse en la versión PC.
- Las cámaras a veces son algo confusas.
- Los puzzles parecen demasiado sencillos, en su mayoría.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Interesante.
Intenta captar con fidelidad el espíritu del cómic.



BUENO REGULAR MALO

Es difícil saber si esta adaptación, en su versión final, será capaz de no traicionar por completo al cómic. Pero de algo sí que se alegrarán los seguidores del personaje: este "Conan" no es el de Schwarzenegger. Sus creadores han querido tomar como referencia principal la obra de Howard y, a continuación, picar de aquí y de allá referencias de las películas, para hacerlo más accesible al gran público, pero sin tomar a "Arnie" como la inspiración directa del juego. Hmm, bien, y esto, ¿qué quiere decir? Pues que Conan no es sólo un guerrero bárbaro, y que la acción se entremezcla con la aventura, en forma de puzzles.

La venganza

El guión que da forma a «Conan» nos lleva a los mismos orígenes del personaje, y nos marca un objetivo: la venganza del cimmeriano contra el Culto del Buitre. Tras ver arrasada su aldea natal, Conan tendrá emprender un viaje, –controlado por ti, claro– por las tierras de Hyborea, luchando, descubriendo secretos y tesoros, conociendo personajes diversos y encontrándose con duros enemigos, hasta ver consumada su venganza.

La historia de esta venganza recupera muchos de los escenarios del propio cómic, en los ocho capítulos en que se divide. En ellos recorreremos cinco regiones de Hyborea, llegaremos a manejar más de quince armas, casi cincuenta tipos de ataque distintos, y nos las veremos enemigos, bien en grupo, o cara a cara, como con los tradicionales jefes de final de fase.

Combate y algo más

Pero, como ya hemos mencionado, «Conan» pretende ir más allá del juego de acción basado sólo en el combate. La inclusión de puzzles pretende aportar ese toque de aventura que tan bien se refleja en el cómic, y hacer olvidar la imagen "salvaje" que las películas marcaron como única impronta del personaje de Robert E. Howard. Bien es cierto que estos puzzles se perfilan bastante sencillos, pero no lo es menos que aportan un aliciente interesante al conjunto, apoyado por numerosas secuencias cinemáticas que intentan marcar el guión como un puntal básico del diseño.

Pero si hay algo destacable en «Conan» es la variedad, sobre todo de ambientes y escenarios. Evidentemente, la acción es el eje fundamental del juego, pero dis-





¿Sabías que...

... Robert E. Howard, antes de crear a Conan y alcanzar la fama mundial, escribía novelas de serie B para ediciones de bolsillo?

Algunos de los combates se desarrollan en "arenas", luchando contra varios enemigos.

No sólo guerreros, también animales salvajes se ponen en nuestra contra.

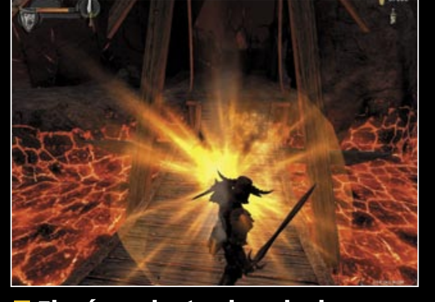
La variedad de escenarios en «Conan» se torna constante durante toda la aventura.



A qué se parece...



La ambientación de espada y brujería encuentra uno de sus mejores ejemplos en «Blade».



El más reciente ejemplo de combates en tercera persona lo encontramos en «Enclave».

frutar de tal acción en parajes de lo más diverso, con enemigos humanos y no humanos –por englobar a éstos últimos en una sola categoría– y con un diseño de controles de lo más sencillo, hace que el resultado final en «Conan» esté encaminado hacia un buen juego. Bueno, quizá los controles acusen un tanto el exceso de celo para su adaptación óptima a las consolas, pero todo indica que su versión en PC estará mejorada sobre el primer acercamiento. Ya sabes, si Conan es uno de tus personajes favoritos del cómic, no pierdas de vista esta adaptación, que promete, y mucho.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
CAULDRON/TDK
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
MARZO 2004
▶Página web:
www.conangame.com

Crazy Taxi 3

Taxistas locos, acción "sin freno"

Si ponen en marcha lo del "carnet de conducir por puntos", los taxistas de este juego se van a tener que dedicar a otras cosas como el cultivo de ostras. Mientras tanto, se están haciendo de oro saltándose todas las normas de tráfico…

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Potencia la elevada jugabilidad y diversión del juego original
- Acción dinámica y divertida a cada segundo.
- Espectacularidad de las repeticiones.
- Al ser un compendio de los anteriores capítulos, la variedad está servida.

NO nos gusta

- La sensibilidad de la dirección es demasiado tosca.
- La física y la detección de choques están en un nivel muy básico.
- Podría haber aportado novedades más originales o llamativas.
- Visualmente se ha quedado anclado unos cuantos años atrás.

PRIMERA IMPRESIÓN: No es revolucionario, pero sí un arcade sobre ruedas de lo más adictivo.



Fue en 1998 cuando Sega nos sorprendió con un arcade que fue el culpable de que muchos nos dejáramos una pasta en el salón recreativo del barrio: «Crazy Taxi». Era de lo más divertido (y original) conducir aquellos enormes taxis buscando clientes y llevándolos a su destino a todo trapo sin preocuparnos lo más mínimo de código de circulación alguno. Era tan fácil como dinámico, se podían hacer maniobras alucinantes, y resultó ser el colmo de la jugabilidad. Pronto salió en Dreamcast, luego en PC, y de ahí, originó una saga, de la que ahora está a punto de llegar la tercera entrega.

Tres ciudades

Es cierto que «Crazy Taxi 3» no añade demasiada originalidad al sistema de juego, pero ni falta que le hace, ya que la diversión está asegurada, quemando ruedas en tres grandes ciudades: San Francisco, Nueva York y Las Vegas. En las dos primeras se desarrollaron los dos primeros capítulos de la serie, mientras que la tercera es la única nueva. Y es que «Crazy Taxi 3» tiene, como principal aliciente, el unir esta nueva ciudad y cuatro nuevos personajes con sus propios taxis, a las dos ciudades de los capítulos anteriores y sus vehículos. En total, tres ciudades (cada una con dos grandes localizaciones), doce taxis distintos, y cada uno con su conductor, cada cual más estrambótico. ¿Se puede pedir más? Pues los que quieran más, junto al modo "normal" tienen el modo "Crazy X", con pruebas tan disparatadas como destruir ovnis con tu propio taxi, o ir como un jugador de la NFL con los demás coches placándote.

101% Arcade

Como en los capítulos anteriores, tanto por su sistema de conducción como por su física, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Y esto es así para potenciar la velocidad, derrapes, saltos y maniobras inverosímiles: la idea es pasarlo bomba al volante. Con todo, quizás los choques y la interacción con los elementos del escenario sigan siendo demasiado simplones. Tampoco estamos ante un derroche de prodigios técnicos: los gráficos son correctos pero con texturas básicas con la intención de no ralentizar una acción que en todo mo-



¿Sabías que...

... Sega ha denunciado a los autores de «The Simpsons, Road Rage» por calcar el estilo de juego de «Crazy Taxi»?

■ Con las cámaras cinemáticas de las repeticiones se disfruta dos veces de cada maniobra.

■ Tanto los taxistas como sus "carros" son incomparables en aspecto y personalidad.

■ Los minijuegos proponen objetivos que van de lo clásico a lo más estrambótico.

A qué se parece...


■ «Starsky & Hutch» es insuperable en los arcades de coches capaces de divertir a cualquiera.


■ «The Simpsons: Hit & Run», con sus fases sobre ruedas, ofrece también saltos y disparates.

mento debe ser trepidante. El modelado poligonal de los escenarios también es discreto aunque al trasladar ciudades tan distintas sí que ofrece variedad suficiente en el entorno de juego, lo que ayuda a que no decaiga la curva de jugabilidad.

«Crazy Taxi 3» no defraudará a los que ya se engancharon a las entregas anteriores, pues sigue ofreciendo un montón de loca diversión. Y los que no conocen la serie, tienen en él una estupenda escusa, al incluir casi todo lo que los capítulos anteriores incluían. Es la caña… ¡y una locura!

A.T.I

▶En preparación:
PC (Ya en XBOX)
▶Estudios/compañía:
STRANGELITE/EMPIRE INTERACTIVE
▶Género:
VELOCIDAD
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
MARZO 2004
▶Página web:
www.empireinteractive.co.uk/products/displayProducts.asp?psj=436

Los Caballeros del Templo La cruzada infernal

¡Desenvaina!

A los templarios siempre se les ha atribuido un trasfondo oculto y místico en su historia. La Orden más famosa de la cristiandad, sin embargo, tenía uno por desvelar: iba a ser la protagonista de un juego. ¿Quieres saber cómo será?

Primera impresión


SÍ nos gusta

- La ambientación medieval está muy conseguida por momentos.
- Los combates contra varios enemigos suponen un gran reto.
- La combinación de historia y fantasía resulta muy atractiva.
- Que además armas blancas, se incluya el uso del arco.
- El toque de rol que se da a las características del protagonista.


NO nos gusta

- Cámaras muy confusas en entornos interiores.
- El control está pensado para las consolas.
- En ocasiones parece muy simple.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un muy interesante juego de acción, que se aleja de lo habitual.



BUENO REGULAR MALO

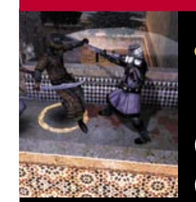
Aunque la verdad es que lo de los templarios siempre es más leyenda que realidad, algunos datos siempre se repiten en cuanto se escribe sobre ellos. Y de esta combinación de realismo y leyenda se beneficia el guión de «Los Caballeros del Templo. La Cruzada Infernal». Apoyándose más en lo segundo que lo primero, y con una dosis nada desdeñable de imaginación, Starbreeze coge uno de los campos históricos más de moda en la actualidad, y se pone manos a la obra para diseñar un juego de acción que mezcla algo de misticismo con mucho combate. El resultado está siendo, cuando menos, atractivo.

Acaba con el mal

La eterna lucha entre el bien y el mal se viste en «Los Caballeros del Templo» de una cierta pátina histórica. El medievo más "popular" con las cruzadas, los templarios y unos cuantos tópicos sobre los mismos se dan cita en el juego. En él asumirás el papel de Paul, joven aprendiz de la Orden que se ve embarcado en una aventura en la que tendrá que combatir a las fuerzas infernales desatadas por un obispo herético, que se ayuda de los poderes místicos que posee una joven llamada Adelle, amiga de Paul, para más señas.
La aventura nos lleva desde Europa a Tierra Santa, donde una norma se extiende durante el desarrollo del juego: el combate. Ya sea con espadas, hachas, mazas, arco y flechas… la acción se convierte en protagonista principal.
Starbreeze ha escogido un estilo para el de la acción basado en una perspectiva en tercera persona, con cámaras semifijas y un control directo sobre el protagonista, lo cual es muy típico de los juegos de consola. No obstante, está bastante bien adaptado a los controles de un teclado, a tenor de lo que se ha podido ver en la primera versión del juego.



Los distintos niveles –más de veinticinco–, los numerosos enemigos, con más de veinte tipos diferentes y diez enemigos de fin de fase, la riqueza de escenarios y los más de cincuenta combos, aseguran que, al menos, será difícil encontrar reiteración en los combates de «Los Caballeros del Templo».



¿Sabías que...

...muchos de los escenarios se inspiran en fortalezas reales que estaban en posesión de los templarios durante las Cruzadas?

Acción sin tiros

Detalles añadidos, como el hecho de usar una perspectiva en primera persona cuando se usa el arco –que, por cierto, recuerda mucho a «Blade»–, o la inclusión de la magia en determinados

Los combos son muy eficaces contra varios enemigos. Y, ¡oh, sí!, el juego es bastante gore…

Algunos movimientos finales sirven para rematar al enemigo.

Cuanto mayor sea nuestra experiencia, más duros serán los enemigos a batir.



A qué se parece...



«Enclave» ajustaba muy bien la jugabilidad al diseño de combates en tercera persona.



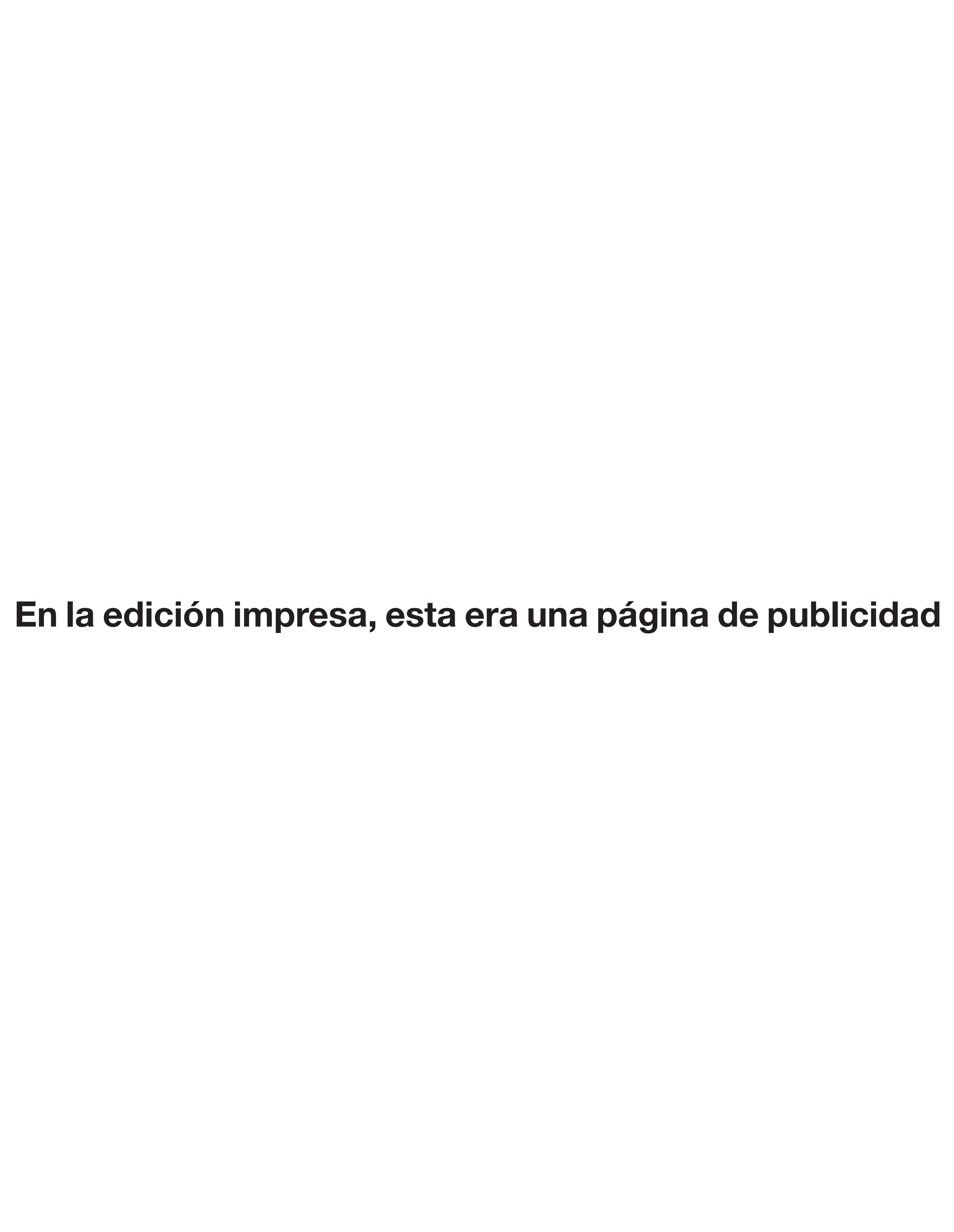
«Blade» sigue siendo uno de los juegos de referencia en lo que concierne a acción cuerpo a cuerpo.

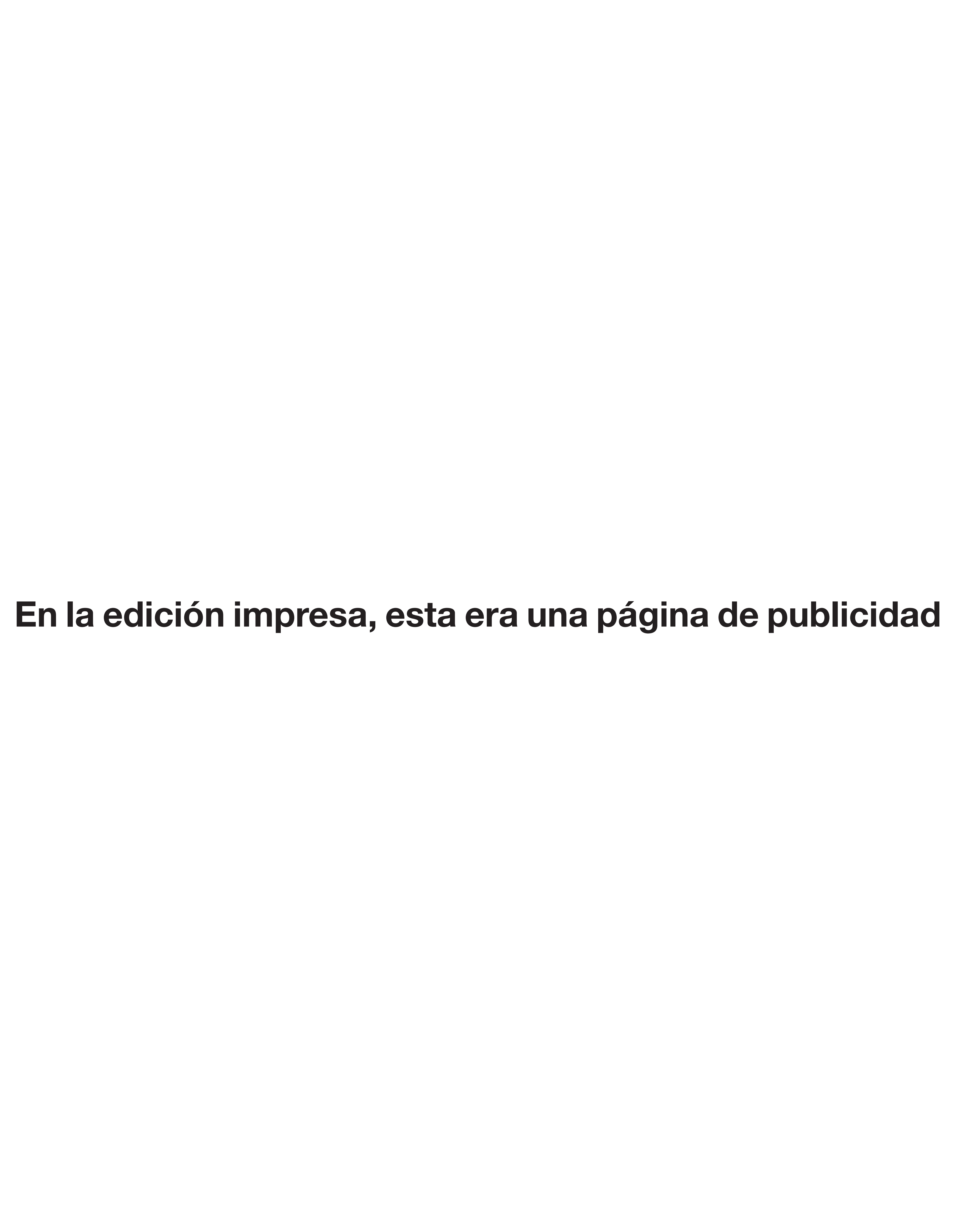
momentos, añaden más alicientes al juego. Eso sí, aún debe depurar ciertos efectos extraños de las cámaras, sobre todo en interiores, y pulir el sistema de control para PC, que aún presenta algunas lagunas.

Quizá «Los Caballeros del Templo» no sea el colmo de la originalidad, excepto por su temática, pero se perfila como el típico juego que va a más, a medida que se avanza. Sencillo en apariencia, pero muy jugable y adictivo, puede ser una opción más que interesante para todos aquellos que piensan que la acción no sólo consiste en disparar a todo lo que se mueva.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
STARBREEZE/TDK
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
ABRIL 2004
▶Página web:
knightsofthetemple.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Máximo realismo. Toda la potencia del nuevo motor «Unreal» se utiliza para impulsar el realismo del entorno en el juego.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Infíltrate tras las líneas imperiales

"Star Wars" ya no es sólo ese mundo transparente, de ideales jedi, honor y gloria. La "guerra sucia" ha llegado a este universo. Y sus encargados son los más especializados comandos clon de la República… Descubre el fascinante giro que da "Star Wars" en uno de los más prometedores juegos de LucasArts

Sabes, todos lo sabemos, que el universo "Star Wars" siempre ha sido la gran gallina de los huevos de oro de LucasArts. Su legión de millones de fans en todo el globo. La expectación que ha levantado el estreno de cada una de las películas de la nueva trilogía. La cantidad inmensa de juegos que se han hecho sobre esta base… Todo es prueba de la fascinación que ejerce, y seguirá ejerciendo, el inimitable estilo "Star Wars".

Pero lo que casi ninguno de los jugadores y aficionados a LucasArts nos podíamos esperar, es la renovación, más que bienvenida, que también está sufriendo "Star Wars" últimamente. La última entrega de «Jedi Knight», el espectacular «Caballeros de la Antigua República», o este prometedor «Republic Commando», demuestran también que la compañía de George Lucas responde a la innovación que todos veníamos demandando desde hace tiempo.

EN LA PIEL DEL CLON

«Republic Commando» se erige como el más nuevo representante en el género que combina acción directa con sigilo y un cierto componente táctico. Componente que, una vez estalla el combate, se pierde por completo en favor de la descarga de adrenalina.

Al mismo tiempo, «Republic Commando» basa su diseño en el cada vez más frecuente recurso de la acción en equipo, que títulos como «Call of Duty», o el futuro «Pacific Assault», explotan con sabiduría. El apetecible cóctel se cierra con la ▶▶

POR PRIMERA VEZ "STAR WARS" SE PRESENTA TOTALMENTE OSCURO Y ASFIXIANTE, EN UN UNIVERSO TAN REAL COMO NUNCA VISTE

Primera impresión

SÍ nos gusta

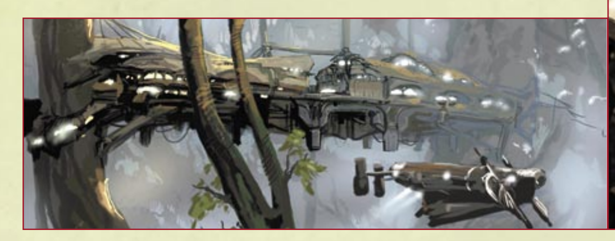
- La magnífica y opresiva ambientación que ofrece el juego en todo momento.
- La tecnología, que permite jugar con luces y sombras como no se había visto en "Star Wars".
- El concepto de la acción en equipo, inédita en un juego de "Star Wars".
- Que la nueva trilogía de cine comience a expandirse en guiones originales, no basados directamente en las películas.
- La continua tensión y los sobresaltos a que se somete al jugador durante la acción.

NO nos gusta

- La gran mayoría de enemigos y armas resultan muy tópicos.
- De momento, las opciones multijugador son un misterio.

ADIÓS AL JEDI

Algo que fascina a los fans de "Star Wars" es su distintivo estilo artístico. La galería de bocetos creados para «Republic Commando» constituyen un documento en sí mismo atractivo, como para considerarlo una obra de arte (más), del universo Lucas.





ARMADO Y PELIGROSO

Los comandos Clon protagonistas de «Republic Commando» son la base del diseño de acción del nuevo juego de LucasArts. Sus habilidades, que a primera vista parecen el resultado de la combinación del concepto «Splinter Cell» trasladado a "Star Wars", rompen esa frágil apariencia de sigilo en cuanto salta el enemigo a la pantalla y la acción más directa, intensa y salvaje lo inunda todo por completo. Pero, ¿cómo son estos comandos tan especiales? Veamos todo el potencial que acumulan los clones republicanos, paso a paso.

VISOR. Display virtual interactivo (iHUD). Analiza las posibles amenazas para responder adecuadamente en escasos segundos.

ANTENA INTERNA DE COMUNICACIÓN
Casco de comando rediseñado con una antena interna para comunicación y sincronización con el grupo.

LINTERNA TÁCTICA

MÁSCARA CON FILTRO
Filtro integrado que incluye un comunicador de traducción.

MOCHILA DE SUPERVIVENCIA
Adaptable a misiones con muy distintos objetivos.

ARMADURA
Armadura de comando clase Katarn. Versión reforzada y reformada de la armadura básica de soldado clon, que permite una mayor independencia y capacidad defensiva.

DEPÓSITOS DE APOYO
Espacios dispuestos para el transporte de detonadores y munición.

DC17M. Rifle de combate que sustituye al estándar DC15 usado por los soldados clon. Ultraligero y diseñado como arma de corto alcance. Su chasis mórfico permite convertirlo en un rifle de francotirador o un arma antiblindaje.

GUANTELETE BLINDADO
Incorpora un cuchillo retráctil, ideado para combates cuerpo a cuerpo y eliminación silenciosa.

FORRO INTERIOR NEGRO
Traje térmico de reciclaje adaptado a gravedad cero.

BOTAS. Botas blindadas de combate, adaptadas a terrenos ácidos y otros, y capaces de echar abajo una puerta a patadas.

ambientación. Única, innovadora, muy angustiosa y claustrofóbica. LucasArts rescata la línea temporal de la nueva trilogía cinematográfica, pone a los clones de protagonistas, y los lleva a misiones de infiltración, sabotaje y eliminación tras las líneas enemigas. Y con esto, a los jugadores se nos empiezan a poner nerviosos los dedos, a entrarnos sudores fríos y a desear echarle el guante cuanto antes. Porque visto lo primero que se ha visto del juego, éste se revela más que prometedor. Se muestra atractivo, original, divertido, adictivo... y terrorífico.

EN LO DESCONOCIDO

«Republic Commando» posee, antes que muchas otras, una virtud singular. Mete de lleno, desde el comienzo, al jugador dentro del universo "Star Wars". Esto se debe, en primer lugar, al original diseño del interfaz de usuario. Estamos, literalmente, dentro de un comando clon. Todos los iconos relacionados con datos de vida, blindaje, etc. aparecen reflejados en pantalla como visores del casco del protagonista. La sensación que se potencia, también, es la de una cierta dosis de angustia, y hasta claustrofobia que, por otro

LA ACCIÓN EN EQUIPO ES LA BASE DE SU DISEÑO. Y DEL APOYO DEL GRUPO DEPENDE NUESTRO ÉXITO EN EL JUEGO



1.- Antes de cada misión, el grupo se somete a la asignación de órdenes 2.- Algunas armas no se limitan tan sólo a rifles de asalto. 3.- Los robots son algunos de los más insistentes enemigos 4.- El diseño de los marcadores se basa en el interior del casco clon, y transmite una sensación de inmersión, y hasta agobio, muy notable.

lado, sufre otro impulso, gracias a la tecnología.

La versión más reciente del motor gráfico «Unreal» explota, de forma sabia, el uso intensivo de luces y sombras para crear una atmósfera opresiva. Para potenciar el elemento de entrada en lo desconocido y sorprender, e incluso asustar en ocasiones al jugador, con ciertos elementos y enemigos que rompen las tácticas de sigilo y precuación con que hemos de movernos en todo momento. Un elemento de "terror" que no parece tal, pero que está perfectamente integrado en el conjunto.

Ese es el gran mérito de «Republic Commando», sugerir al jugador una ambientación radicalmente distinta a todo cuanto hasta la fecha un juego de "Star Wars" había ofrecido. Aunque, de todos modos, aún queda mucho por descubrir de lo que incluirá el juego.

LA SENSACIÓN DE REALISMO ES MUY ELEVADA. TE SIENTES POR COMPLETO EN LA PIEL DE UN COMANDO CLON

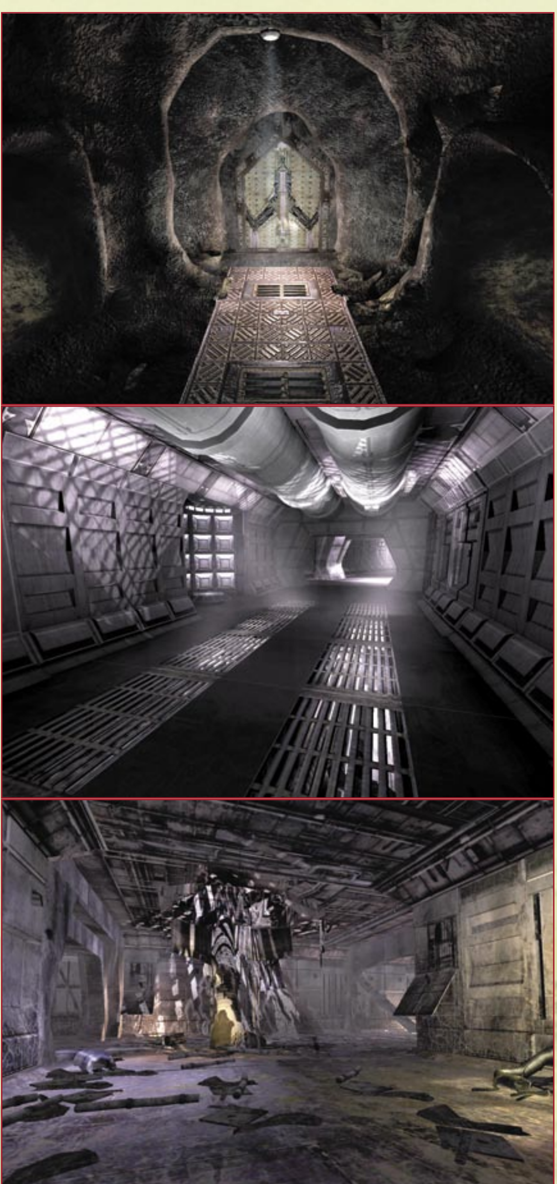
SECRETOS

LucasArts no parece tener intención de desvelar aún muchos detalles relacionados con el guión de «Republic Commando», así como datos que aún permanecen en estado de "top secret" sobre apartados como el multijugador, por ejemplo.

Pero lo que sí está claro, es que tenemos ante nosotros un título que dará mucho que hablar en la acción, y que promete asustarte, tanto como nunca pensaste que lo haría un juego "Star Wars".

F.D.L.

EL NUEVO "STAR WARS"



Real, claustrofóbico, asfixiante, oscuro... Así es el mundo de «Republic Commando». Toda la tecnología del nuevo motor gráfico de «Unreal» se aprovecha para el diseño de escenarios casi fantasmagóricos. Las sombras inundan todo, las luces descubren el peligro. El enemigo se agazapa en las tinieblas...



Conan

Conan, el Cimmeriano. Conan, el bárbaro. Conan, el rey. Todos ellos, el mismo, uno de los personajes más singulares del cómic. Hace ya unos cuantos años, el personaje de Robert E. Howard tuvo un paso más o menos afortunado –según el espectador– por el cine. Y ahora, a comienzos del siglo XXI, llega al PC en forma de juego. Con la Licencia oficial, y un escrupuloso respeto al espíritu del personaje, quiere irrumpir en el mundo de la acción y convencer a los seguidores de Conan.



Ground Control II
Si «Ground Control» fue un soplo de aire fresco en el mundo de la estrategia en tiempo real, aportando de manera sobresaliente una nueva perspectiva al género, gracias a su uso de la orografía y las 3D, prepárate para lo que llega con su continuación, «Operation Exodus»: nuevas razas, nuevas tácticas, nuevas unidades, mejor control, más detalle, un nuevo motor gráfico y batallas de dimensión épica, en un entorno futurista de ciencia ficción. ¡Casi nada!
Micromanía

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Jorge Portillo

También te sorprenderá

La verdad es que hacía tiempo que no me pasaba. Sorprenderme, digo. Trabajar con juegos tiene eso, que te acabas acostumbrando a todo, a lo bueno y a lo malo. Pero, amigo, lo de «Far Cry» no me lo esperaba, lo confieso. Sí, a pesar de los avances, de su preview... No, hasta que no has cogido la versión final y la has jugado no te das cuenta de que te estás enfrentando a la nueva referencia de los juegos de acción. Así, sin más. Nunca se había hecho nada tan realista, tan enormemente jugable y que, además, ofreciera tanta libertad de acción. ¿Y sabes qué es lo más divertido? Que no importa lo que insista, cuando lo pruebes, tú también te sorprenderás.

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

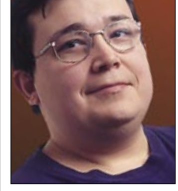
INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Jefe de sección
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires, Deus Ex: Invisible War, Midnight Nowhere, Spellforce



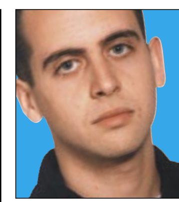
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Pro Evolution Soccer 3, NFS Underground



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Deus Ex: Invisible War, The Westerner



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Caballeros, Call of Duty, Far Cry



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Empires, Spellforce, Condition Zero, Far Cry, Deus Ex: Invisible War

LA CUESTIÓN DEL MES
Teniéndolo todo en cuenta, ¿qué es lo que más te ha sorprendido de «Far Cry»?

- Jorge Portillo: Puedes jugar como te de la gana: a tiros, con sigilo... como quieras.
- Anselmo Trejo: El argumento del juego tiene mucho más peso del que imaginaba.
- Juan Antonio Pascual: Lo bien hechos que están los mutantes, y lo difíciles que son de matar.
- Antonio Dopazo: A mí, la camisa hawaiana rosa del protagonista. Im-presionante.
- Jacobo Martínez: El realismo gráfico es sencillamente soberbio, no he visto nada igual.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

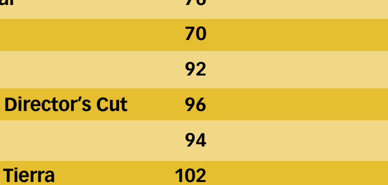
Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

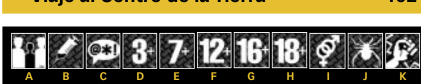
JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

Índice de contenidos







A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Spellforce, Far Cry, Colin McRae Rally 04

Conducir el buggy, el ala delta o la zodiac, es un juego en sí mismo.

JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Caballeros, Condition Zero, Far Cry

Me he puesto a andar y ya me he dado dos vueltas a la isla.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- La combinación que hace «Far Cry» de una tecnología soberbia y una jugabilidad excepcional. Un juego redondo lo mires por donde lo mires
- La segunda juventud que vive un título tan emblemático como «Counter-Strike» que, gracias a «Condition Zero», está más en forma que nunca.
- Que «Deus Ex: Invisible War» se pueda jugar tanto matando a todo bicho viviente como sin pegar un solo tiro.
- Que la serie «Colin McRae» siga creciendo con una entrega que combina el realismo con la jugabilidad como no lo habíamos visto hasta la fecha.

NO nos gusta

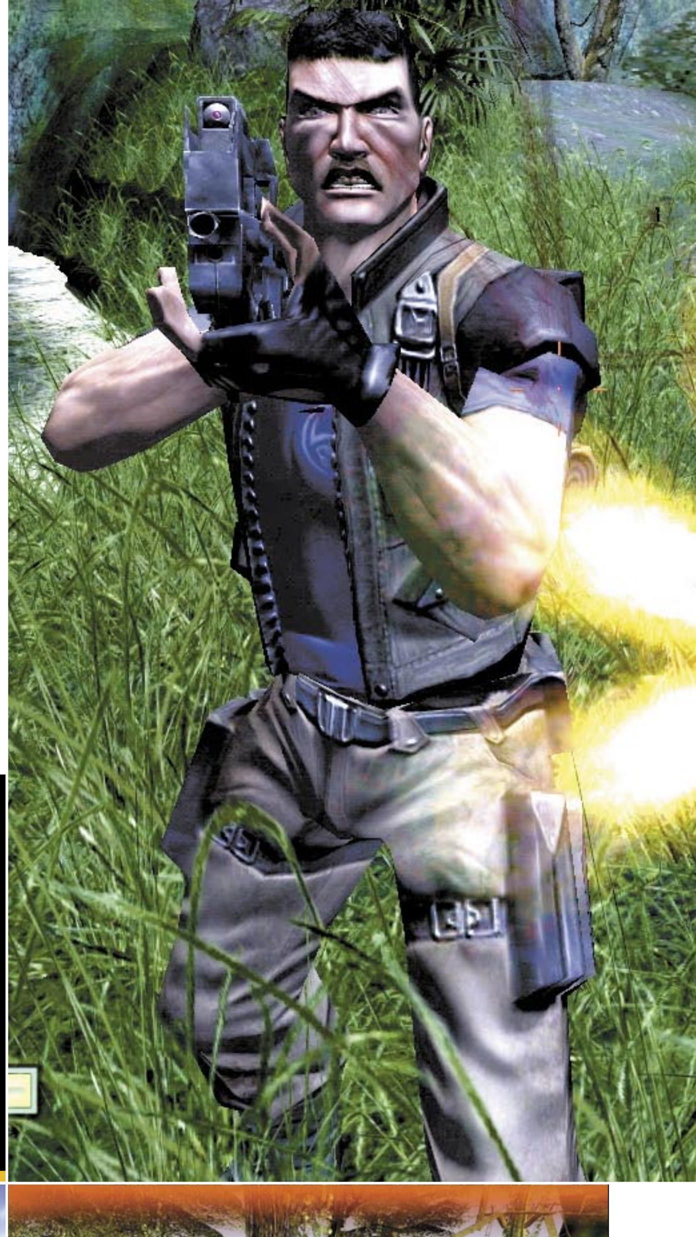
- El poquísimo partido que se le ha sacado a una licencia a priori tan interesante como la de la novela de Verne "Viaje al Centro de la Tierra".
- Que el modo individual de «Battlefield Vietnam» no esté a a la altura de su excepcional modo multijugador.
- Que haya juegos como «Battlemages», correctos en casi todos los sentidos, pero que no aportan prácticamente nada nuevo a su género.
- Que en la conversión de «Sonic Adventure» no se hayan depurado más los sistemas de control y de cámaras.

Review
A EXAMEN



Far Cry
En el límite de la realidad

Sabemos de su originalidad, su tecnología, su ambición… Y aunque no nos creemos nada hasta que lo vemos, hay que reconocerlo... Por jugabilidad, diseño y realismo, estamos ante el nuevo rey de la acción. Simplemente, el mejor.



Sorprende. Continuamente, sorprende. Esa es, quizá, su mayor virtud. Muchas veces, cuando nos hemos enfrentado a un juego de acción, hemos acabado pensando: "si hubieran metido esto, o aquello, habría sido genial". Y una de las cosas que sorprenden más en «Far Cry» es que tiene muchos de esos detalles que siempre hemos echado de menos en otros juegos. Pero, ¿cuáles son?

El paraíso perdido

Hasta muy última hora, en Crytek han sido tremendamente celosos con el guión de «Far Cry». Y no es de extrañar porque, tras acabar el juego, te das cuenta de que los personajes principales del mismo, aquellos que rodean a nuestro protagonista de forma directa, nos han sometido a una manipulación que nos ha ido pasando inadvertida desde el principio del juego, pese

La referencia

CALL OF DUTY

- **«Call of Duty» es totalmente lineal, basado por completo en "scripts". «Far Cry» da muchísima más libertad de acción y exploración.**
- **La ambientación en ambos es magnífica. «Call of Duty» es más creíble históricamente. «Far Cry» posee un mundo más vivo.**
- **Técnicamente «Far Cry» marca un antes y un después. «Call of Duty» queda muy por detrás.**



Un ala delta contra un helicóptero es un combate desigual, pero vé acostumbrándote a ellos…



Las estructuras que forman algunos de los niveles del juego son sorprendentes e intrincadas.

Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2.2 GHz, Pentium III 800 MHz** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB, GeForce 4 MX 64 MB** Conexión: **Red Local**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Español** (textos, voces y manual) Edad Recomendada (PEGI): **16+** Estudio: **Crytek** Editor: **Ubisoft** Distribuidor: **Ubisoft** Número de CDs: **5 CD** Fecha de Lanzamiento: **24 de marzo** PVP Recomendado: **49.95 €** Página Web: **www.farcry-thegame.com.** Merece la pena la visita. Información, pantallas, foros, demo, datos sobre el equipo y el motor gráfico… Y promete ser un punto de encuentro para los fanáticos del mod.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Fases: **20** Tipos de enemigos: **17 (9 de mercenarios, 3 de científicos+obreros, 5 de mutantes)** Vehículos (controlables): **6 (buggy, hummer, camión, zodiac, lancha, ala delta)** Armas: **18 (2 fijas, 3 granadas, 12 armas de asalto, rocas)** Armas simultáneas: **4 (+granadas)** Niveles de dificultad: **5** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **3** Mapas multijugador: **8** Opciones de conexión: **LAN, Internet** Editor: **Sí**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **3.5 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 64 MB, Radeon 8500** Conexión: **Módem 56 Kb**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **P4 2 GHz** RAM: **512 MB** Disco Duro: **3.5 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600, GeForce FX, Radeon 9x00** Conexión: **ADSL**

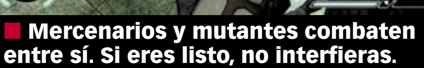




Tras encontrar a Valerie, ésta conduce y tú disparas mientras te persiguen un hummer y un helicóptero. El juego, como norma, es así de intenso.

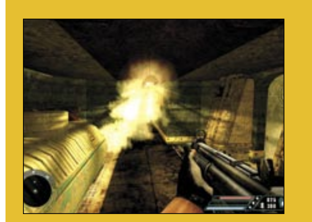


Mercenarios y mutantes combaten entre sí. Si eres listo, no interfieras.



Para eliminar grupos de enemigos, no hay nada como una buena granada.

Luces y sombras





EL INCREÍBLE MOTOR 3D juega asombrosamente bien su baza en todos los aspectos, pero sobre todo en lo que concierne al uso dinámico de las luces. De hecho, muchos escenarios basan su potencial de sorpresa y diversión en el uso que se hace en el diseño con las luces y las sombras.

EL JUEGO DE LUCES que se produce en distintas fases no es decorativo. Muchos enemigos se encuentran agazapados en la sombra, y sólo es posible detectarlos con la ayuda de sombras proyectadas, o iluminándolos con una linterna.

LA INTERACCIÓN que permite el juego, de forma global, además, da buena muestra del potencial técnico del juego. Se pueden mover focos de luz, como las lámparas, con tocarlas o dispararlas, obteniendo espeluznantes efectos visuales.

ACABA DE NACER UN CLÁSICO DE LA ACCIÓN. POR SU DISEÑO, TECNOLOGÍA Y JUGABILIDAD, EN LA ACTUALIDAD, PUEDE SER CONSIDERADO EL NÚMERO UNO DEL GÉNERO

a los típicos “mosqueos” que te dan de vez en cuando, a medida que vas superando las distintas fases. Pero antes de profundizar, vamos al comienzo.

Nuestro “alter ego” se llama Jack. Posee un negocio de alquiler de barcos para turistas y un pasado muy oscuro que nunca sale a relucir completamente.

Nuestros servicios son contratados por una periodista, Valerie Cortez, para ir a la isla de Cabatu, a realizar un reportaje sobre unas ruinas militares japonesas de la Segunda Guerra Mundial.

Hasta aquí, todo OK. Lo malo empieza cuando de repente un misil vuela nuestro barco, Valerie es capturada por un grupo de mercenarios y nos quedamos solos en la isla frente a una fuerza militar que desconocemos. ¿Qué está pasando? Pero... un momento, decimos solos, y eso no es cierto.

Se fragua la traición

Desde el comienzo del juego, un personaje un tanto extraño, Harlan Doyle, se pone en contacto con nosotros a través de un comunicador. Sus intenciones no están claras. Por un lado, recibimos su ayuda constante. Sus indicaciones nos revelan que sabe con certeza todo lo que está ocurriendo. Pero por otro lado se muestra remiso a desvelar más datos de los que son necesarios para nuestra búsqueda y rescate de Valerie y de lo que necesitamos para sobrevivir. Poco a poco, empiezas a dudar de todo y de todos. De Valerie. De Harlan... y de Krieger.

¡Oh, sí! Krieger. G. W. Krieger es la verdadera pieza maestra del puzzle. Ya en la primera fase, un verdadero tutorial aunque diseñado de modo que no lo parece e incluido muy bien en la historia, conocemos la existencia de Krieger. Él es el verdadero objetivo de ▸▸


Los mutantes no te dan tregua en momento alguno. Y los efectos de luz y partículas tampoco.




Con una buena tarjeta gráfica puedes ver algunos efectos visuales increíbles, como el del agua.

Siempre que puedas, usa el rifle de francotirador. Te sacará de más de un apuro posterior.

Por tierra, mar y aire





CONTROLAR VEHÍCULOS es una opción que constituye un poderoso aliciente y potencia la jugabilidad. Aunque en ocasiones no pasa de opción, en otras es casi imprescindible para avanzar rápido, bien sea por tierra, mar y hasta aire, con el ala delta.

LA SIMULACIÓN que controla las reacciones de cada vehículo es asombrosa en su física, aunque mantiene su vertiente arcade. Viene muy bien la ayuda de jeeps o lanchas al poseer armamento. Pero el camión, la zodiac y el ala delta nos dejan casi indefensos.

LA INTERACCIÓN CON EL ENTORNO ES MUY ELEVADA, AUNQUE NO TOTAL. Y ESTO, JUNTO A LA DIFICULTAD QUE A VECES SE DISPARA DE FORMA ALARMANTE, NO ACABA DE CONVENCER

Valerie. Se trata de un científico que un buen día decide retirarse a Cabatu para llevar a cabo ciertas investigaciones, según él "trascendentes" para la humanidad. Pero, ¿qué experimentos pueden necesitar tanta protección armada? Es algo que descubres, aproximadamente, tras el primer tercio del juego: Krieger está creando especies mutantes, y sus criaturas son, en esencia, máquinas de matar. El perfecto soldado. A partir de aquí, imagina lo que te espera: disparos, momentos agónicos de supervivencia extrema, un terror casi absoluto cuando no sabes lo que te espera, ni por dónde te puede venir, y adrenalina a raudales.

Un diseño increíble

Vemos, hasta aquí, que «Far Cry» parece contener ingredientes en su guión que lo hacen muy atractivo. pero, ¿qué lo hace tan especial y, sobre todo, tan bueno?

Lo mejor no es la tecnología gráfica, que sí, resulta impresionante. La carga en elementos, modelos, efectos visuales... es descomunal. La generación gráfica llega al límite del horizonte. Las texturas, sobre todo haciendo uso de los efectos de relieve, son fantásticas. La iluminación, que juega con sombras y luces dinámicas, asombra. Pero eso no es, realmente, importante.

El entorno se muestra vivo, con elementos que parecen sólo estéticos, como el movimiento de las olas o de los árboles, mecidos por el



Su mundo es real

LA FÍSICA es un apartado importantísimo en «Far Cry» que, además, está resuelto con especial brillantez. Usar partes del escenario en tu favor, como arma contra el enemigo, es algo habitual, aunque no resulta demasiado evidente en ocasiones cómo hacerlo. Siempre que puedas, experimenta con el entorno. Te sorprenderá lo que puedes conseguir.

EL REALISMO es total. Las reacciones de modelos 3D de personajes están condicionados también a la física, así como casi un 50% de los objetos del entorno (pero no el escenario, tal cual). Esto apunta, por un lado, a la ausencia de conflictos en colisiones (no hay "clipping") y por otro a un gran realismo, dando la impresión que el mundo que te rodea está vivo.



Los oscuros interiores te obligan a menudo a jugar con la cámara térmica.



Los variados objetivos te pueden conducir, como aquí, a hundir un barco.



Siempre hay un arma que te permite hasta derribar un helicóptero.



De vez en cuando el corazón da más de un bote. Atento al sonido, es clave.

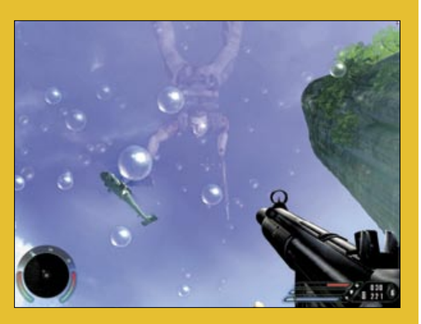
viento. Pero eso tampoco es lo importante.

Lo brillante es que la acción no es como en cualquier otro juego del género. Las distintas fases nos marcan unos objetivos, que Doyle nos va indicando. Pero cómo llegar a ellos, por qué camino, si decides eliminar a ciertos enemigos o esquivarlos, y si quieres ser más o menos sigiloso, es decisión exclusiva tuya.

«Far Cry» da sensación de libertad y, mejor aún, libertad real de exploración y movimiento. Los objetivos hay que cumplirlos, en todo caso, y llegar a ciertos puntos. Y el combate se hace, en determinado momento, inevitable. Pero hasta ahí, puedes ir por donde quieras y como quieras, cuando estás en exteriores (ojo, en interiores los caminos sí son lineales). Es uno de esos escasísimos juegos donde no hay "muros invisibles". Si un punto del escenario se te hace apetecible, puedes ir.

Agua que parece… agua





EL EFECTO VISUAL del agua es de lo mejor que se haya visto nunca. Aunque parezca poco relevante en el conjunto, hay que mirar a la ambientación. Toda la acción se desarrolla en un archipiélago, por lo que Crytek ha insistido especialmente en este apartado. Los efectos de reflexión y refracción son tan auténticos como se pueda imaginar. Incluso, puedes ver tu reflejo en la superficie, al bucear.

EN INTERIORES estos efectos están mimados exactamente igual que en exteriores. Tanto es así, que avanzadas ciertas fases del juego, te encontrarás con varios puntos del juego donde "ver" a través de la superficie del agua es vital para encontrar pasos secretos que te permitan avanzar. Y en otra, sólo la inundación de una habitación permite alcanzar un pasadizo en el techo de la misma.

Sensación de realidad

Y llegamos a otro punto relevante en «Far Cry». Cuando estas moviéndote por esos caminos de Dios en el juego, comienzas a comprobar el punto al que llega el nivel de interacción con el entorno. Modelos 3D, y un porcentaje importante de objetos y estructuras móviles poseen una simulación física extraordinaria. Eso sí, muchos otros, que parecen también susceptibles de interacción, al final no lo

Distinto ambiente, otra visión




LAS CÁMARAS térmicas, y el uso de un linterna, son cruciales cuando se juega en misiones nocturnas o escenarios interiores, especialmente oscuros. Asimismo, alguna de las variedades de mutantes permiten a estos volverse invisibles. Su localización sólo se puede llevar a cabo mediante la cámara térmica, lo que a veces te hace volverte un "adicto" a su uso, en cuanto oyes algo raro.

LOS EFECTOS visuales son sensacionales. Al uso de la cámara térmica y la linterna hay que sumar los efectos de partículas en el juego (humo, chispas, vapores, gases…). Un escenario oscuro puede ocultar sorpresas desagradables. Y, ¡cuidado!, los mercenarios enemigos también las usan…

son. Eso provoca un sentimiento contradictorio. Por un lado, descubres que gran parte del entorno se puede usar en beneficio propio (barriles que explotan, objetos que aplastan a los enemigos, atropellos con vehículos, etc.) pero muchas veces has de intuir, y hasta experimentar, para dar en el clavo. El nivel de interacción, en todo caso es muy elevado. Mucho más que en ningún otro juego.

A vueltas con la IA

También descubres que «Far Cry» es muy variado. Sus veinte fases dan para mucho. Y el diseño de acción está tan bien pensado, que constantemente haces cosas diferentes.
A ello también te obligan las reacciones de los enemigos. Por lo general, siempre van en grupos. Y Crytek ha diseñado una IA variable, no ajustada a "scripts", por lo que nunca sabes con exactitud si uno saldrá corriendo en un momento determinado o preferirá rodearte. Si lanzará granadas o se juntará con dos amigos e irá a por ti. Pero esto tiene la contrapartida de que NO puedes grabar. En ciertos lugares el juego graba automáticamente, y de ahí no pasa. Eso implica un incremento de la dificultad, a veces exagerado (sobre todo en las fases finales), pero en conjunto compensa. Te deja con ganas de más y al final siempre lo acabas obteniendo.

ES UNA JOYA GRÁFICA. CASI NADA SE LE PUEDE COMPARAR. Y EL DISEÑO DE ACCIÓN ES MUY, MUY BUENO. REALMENTE IMPRESCINDIBLE

«Far Cry» es sólido como una roca, espectacular como una película y técnicamente brillante. Es, en conjunto, el mejor de su género. El primero de una nueva generación de juegos de acción. Una obra maestra.

F.D.L.



Cuando se te juntan soldados enemigos y criaturas mutantes, todos pueden ir a por ti. La adrenalina se dispara hasta niveles alarmantes.



La acción es intensísima. Siempre hay enemigos en tierra, mar y aire.



La parte final desvela sorpresas enormes sobre el trasfondo del guión.

Toma nota

Imprescindible. Lo mejor que hemos jugado nunca en el género.

LO BUENO:
- Gráficamente es una maravilla.
- La simulación física es sensacional.
- El guión. Engancha y sorprende.
- Poder jugar por caminos alternativos. ¡No hay barreras!
- La IA. Sobresaliente.

LO MALO:
- La visibilidad no es siempre buena.
- La dificultad resulta a veces salvaje.
- La interacción no es total, al 100%.

MODO INDIVIDUAL: **97**

MODO MULTIJUGADOR: **90**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En individual es genial, pero el multijugador **aporta perspectivas interesantes.**

SOLO:
Lo mejor: Casi todo. Pero la sensación de libertad total es fantástica.
Lo peor: La dificultad al final se vuelve terrible.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El uso del entorno y los roles específicos por equipos.
Lo peor: No es algo nuevo, pero lo disimula.

■ ALTERNATIVAS

MAX PAYNE 2
Un juego de acción con un guión digno de película, y todo tipo de virguerías técnicas.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 95

ARMED & DANGEROUS
Acción directa y humor intenso. Algo sencillo, en líneas generales, pero muy divertido.
▶Comentado en MM 109 ▶Puntuación: 86

Gran Concurso

¿QUIERES DARLE POTENCIA A TU PC?

Si quieres jugar a tope, participa en este concurso y consigue una de estas tarjetas gráficas de última generación

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **TARJETAMM** seguido de un espacio y tus datos personales

SORTEAMOS

2 TARJETAS GRÁFICAS

VERTO, de PNY basadas en el chip GeForce FX 5900, y con 128 MB

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Deus Ex Invisible War

Está en tus manos

En pleno mes electoral, parece el momento ideal para jugar a «Deus Ex: Invisible War», un título en el que varias corporaciones políticas quieren que te unas a su bando. Pero tú tienes otros planes... El futuro depende de ti.

Salvar el mundo futuro es uno de los argumentos más recurrentes de los videojuegos. «Deus Ex: Invisible War» da un giro de tuerca al asunto, pues también nos permite "ganar" destruyendo la raza humana, o dejándola en manos de una secta fanática. Esa es su mejor cualidad: un juego de rol en primera persona con múltiples subtramas y finales alternativos, en el que el jugador elige a sus amigos y enemigos, afectando su decisión a todo el desarrollo.

Para todos los públicos

Tal y como puede apreciarse en las pantallas adjuntas, el juego está ambientado en un oscuro futuro, en el año peligrosamente cercano de 2072. El control del mundo se lo disputan fanáticos religiosos, militares y científicos iluminados. Lo malo es

La referencia

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

- **«Caballeros...» se juega en tercera persona.**
- **La acción de «Invisible War» es en tiempo real, la referencia la combina con pausas.**
- **En «Caballeros...» manejas varios personajes y puedes personalizarlos mucho más.**



Las texturas de los decorados son repetitivas y con poco detalle, pero se suple con la luz en tiempo real.


La libertad de acción es enorme, como pocas veces habíamos visto con anterioridad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz, AMD Athlon 1,6 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Acción/Rol** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Ion Storm** ▶Editor: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **8 de marzo** ▶PVP Recomendado: **44,95 €** ▶Página web: ***www.deusex2.com***
Contiene imágenes, vídeos e información básica. Interesante solamente si no tienes el juego, o para participar dentro el foro.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Personajes controlables: **1 (masculino o femenino)** ▶Personajes secundarios: **50** ▶Número de armas: **30** ▶Número de entornos: **5 (Seattle, El Cairo, Alemania, Antártida y Nueva York)** ▶Número de finales: **4 (más uno oculto)** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 4 1,3 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3/Radeon 8500** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **No requiere**





El uso de las armas en «Invisible War» se convierte en la opción más rápida y sencilla de resolver los problemas. El juego no penaliza ni recompensa su uso.

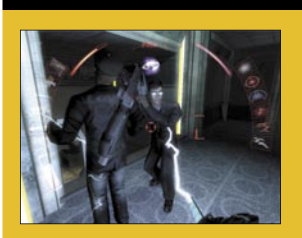


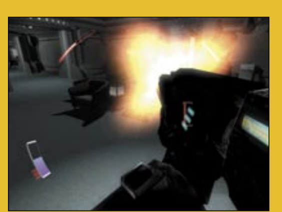
Traficantes, prostitución, los bajos fondos... es un juego para adultos.



Es curioso, te encuentras con personajes que recuerdan tus hazañas.

Todo un "Rambo" cibernético





EXISTEN CASI TREINTA ARMAS, divididas en varios grupos: cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas y granadas. Todas ellas tienen dos tipos de disparo y un único tipo de munición, que sirve tanto para el lanzallamas, como para la porra eléctrica.

LOS MODIFICADORES DE ARMAS permiten añadir mejoras: ahorro de munición, disolvente de cristal, aumento del daño, etc. Puedes comprarlos en el mercado negro o ganarlos en las misiones. El silenciador con el rifle de precisión, es la mejor combinación.

LAS ARMAS ESPECIALES, como la espada de Diente de Dragón o, el Invocador de Rayos Hellfire son variaciones, más letales, de las armas más potentes. Para conseguirlas tendrás que rebuscar en los escenarios o quitárselas a los enemigos.

INSPIRADO EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN, EL JUEGO RECREA UN MUNDO CREÍBLE EN EL QUE EL JUGADOR ELIGE EL BANDO, Y EL DESARROLLO SE ADAPTA A SU DECISIÓN

que las elecciones consisten en aniquilar al contrario, aunque eso signifique liberar un virus letal que convierta a Chicago en una ciudad fantasma.

Para que el jugador pueda centrarse en la trama y las decisiones, Ion Storm ha diseñado un interfaz muy intuitivo, pues basta el ratón y unas pocas teclas para controlarlo todo. Es una lástima que abulte tanto, pero a cambio, si es necesario puede hacerse transparente, e incluso ocultarse. El protagonista puede ser hombre o mujer, decisión que, eso sí, sólo afecta a algunos diálogos y misiones exclusivas.

La libertad es tal que incluso es posible completar el juego sin pegar un solo tiro.

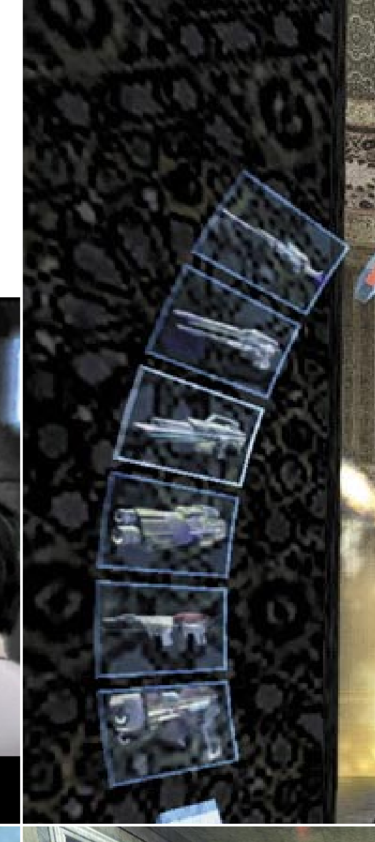
No existen habilidades que evolucionen al personaje, es cierto, pero puedes personalizarlo mediante el uso de biomods, unos implantes nanotecnológicos que otorgan superpoderes y cambian la forma de completar las misiones: regeneración, posibilidad de "hackear" ordenadores, control de droides, etc. Requieren cierta estrategia, ya que sólo puedes usar cinco al mismo tiempo, y el uso de uno anula otros dos. Además, al cambiar de biomod pierdes todas las mejoras usadas en el biomod anterior. Este sistema es muy original y adictivo, pero presenta algunas limitaciones, ya que los quince biomods se nos antojan escasos. Además, como hay algunos que se usan casi obligatoriamente, resulta que hay cuatro que casi no vas a usar.

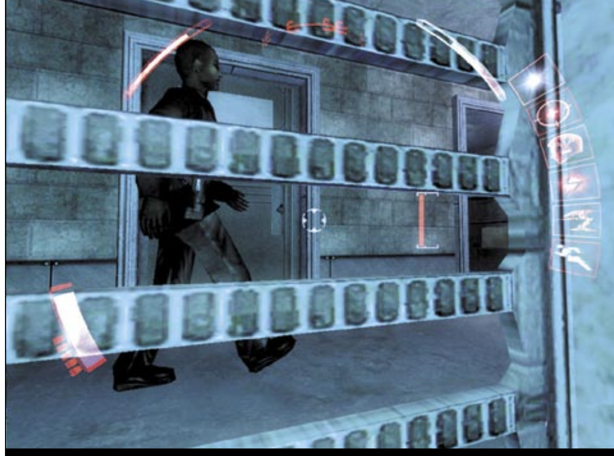
Cada partida, una historia

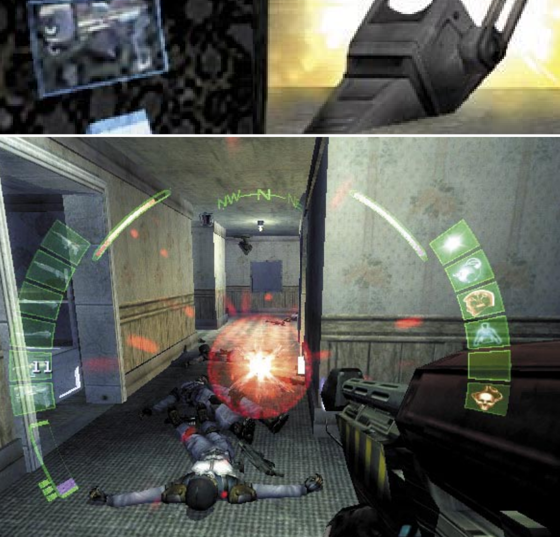
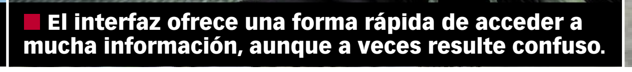
La filosofía de «Invisible War» es sencilla y se basa en la presencia de varias facciones rivales que requieren los servicios del jugador. Puedes unirte a una de ellas, pero automáticamente el resto se con- ▶▶



Los vídeos ayudan a sumergirnos en la trama, pero su baja resolución contrasta con el resto del juego.




Los conductos son ideales para esconderse, lástima que no haya indicador de ocultación.



El interfaz ofrece una forma rápida de acceder a mucha información, aunque a veces resulte confuso.

Sigilo futurista




JUGAR SIN DISPARAR UN SÓLO TIRO, requiere usar el "hackeo" de ordenadores y robots. Debes implantarte el biomod "Interfaz Neural", que sólo está disponible en el mercado negro. Con él puedes entrar en cualquier máquina y controlarla.

EL SIGILO es otra táctica disponible en «Invisible War». Con los biomods Capa, Sigilo, Camuflaje Térmico y Unidad Espía, y las multiherramientas para abrir cualquier cosa..., ¿quién necesita armas?

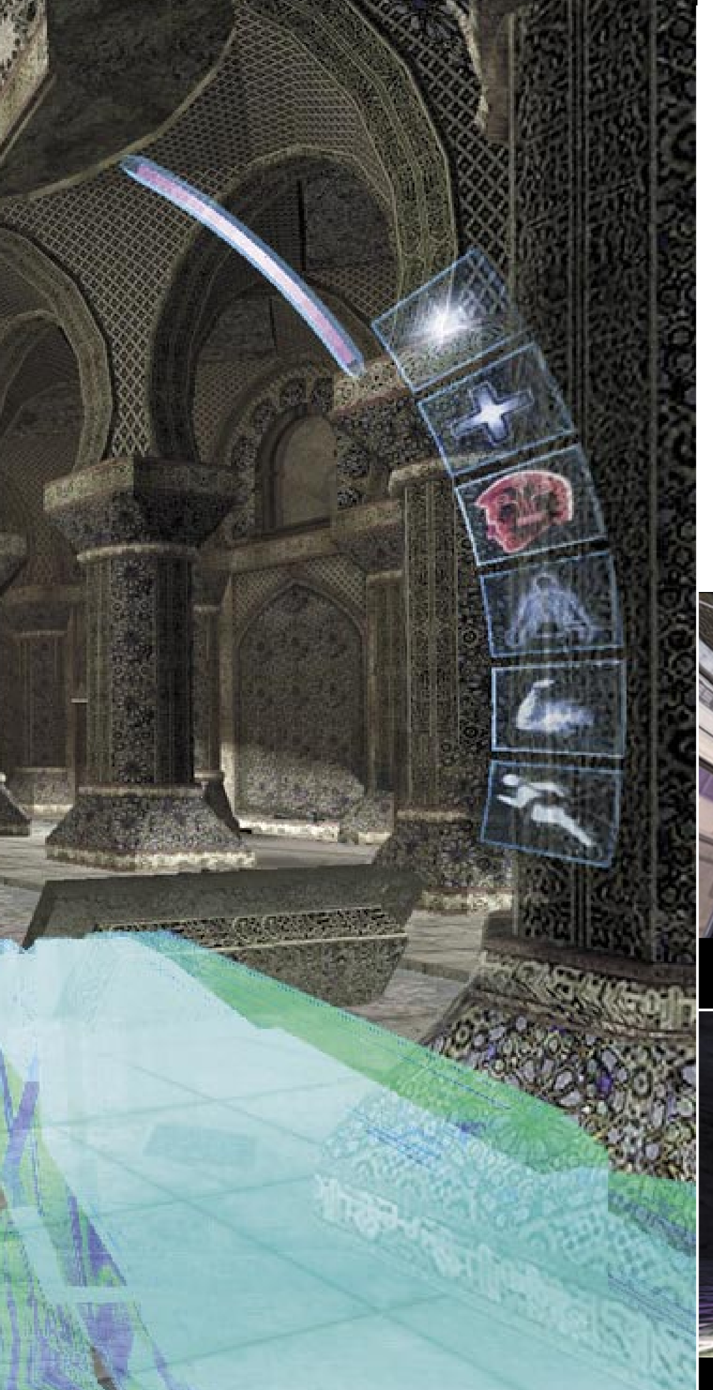
LOS CONDUCTOS de ventilación permiten encontrar entradas alternativas. Evitan peleas y puertas blindadas, pero suelen tener trampas letales.

DETALLES COMO QUE TE ENCUENTRES PERSONAJES EN LOS MISMOS SITIOS O QUE EL METRO TENGA UN ÚNICO DESTINO, HACEN PERDER REALISMO A LA PUESTA EN ESCENA

vertirán en tus enemigas. También puedes jugar a engañarlas y no comprometerte con nadie, pero llegará un momento en que te propondrán misiones antagónicas: por ejemplo, una facción te pide que robes los planos de cierto experimento, otra que los protejas, y otra que los destruyas. ¿Qué haces? La libertad de elección se presenta cada pocos minutos: ante una puerta vigilada por un robot, puedes intentar entrar a la fuerza, usando explosivos; o usar un biomod para desactivar el robot; o, quizá, deslizarte por el conducto de ventilación. Esta es la gran baza de «Invisible War», es el jugador el que decide el desarrollo y el tipo de juego, y no los diseñadores.

¿Qué pasa si...?

Tu eliges la forma de enfrentarte a los obstáculos: a tiro limpio, mediante el sigilo o "hackeando" toda máquina que se cruce en tu camino. Según las decisiones tomadas, existen misiones y subtramas alternativas y cuatro finales diferentes. La única pena es que la supuesta "libertad de acción" se vea recortada por algunas limitaciones en el diseño. Muchos personajes comparten la misma cara, y no hay transiciones entre escenarios: al cambiar de zona, sólo aparece una pantalla de carga. La IA de los personajes secundarios también es deficiente, pues no reaccionan cuando sacas el arma o cuando les robas. En los combates huyen y se



Novedades tecnológicas

EL MOTOR FÍSICO de «Invisible War», "Havok", es el mismo utilizado en «Max Payne 2». Gracias a él, los objetos tienen un comportamiento extremadamente real: puedes levantarlos y lanzarlos, rebotarán siguiendo las leyes de la física. Lástima que todos tengan el mismo peso, así que cuesta lo mismo levantar y lanzar un cuerpo, que una botella de cerveza.

LAS LUCES DINÁMICAS proporcionan una ambientación revolucionaria... si tu tarjeta 3D está optimizada para usar DirectX 9. La luz tiene distinta intensidad, según los objetos semitransparentes que atraviese, y cada persona y objeto genera una sombra, que cambia según el movimiento de las fuentes de luz. El resultado es impresionante.



Si optas por el sigilo y el "hackeo", el juego te durará tres veces más.



La aniquilación de bots exige usar una táctica adecuada para cada caso.



Los biomods acaban resultando algo escasos, algunos no son muy útiles.



La máxima calidad gráfica exige una tarjeta de última generación.

cubren, pero a veces se dejan acribillar empeñándose en correr hacia ti.
Por otra parte, algunas elecciones resultan demasiado "convenientes": siempre hay un conducto de ventilación que "casualmente" lleva al lugar a dónde tienes que ir. Otro punto criticable es que algunas bifurcaciones vuelven a unirse en un mismo punto. Hagas lo que hagas, puedes ver todos los finales haciendo ciertas cosas en las últimas horas del juego. Esto reduce la tensión que, en un principio, se respira en la atmósfera de «Invisible War» pues sabes que podrás arreglar cualquier decisión errónea.

Nuevos efectos

Los gráficos de «Invisible War» son un anticipo de lo que veremos en «Doom 3» y «Half Life 2», y rebosan de virguerías como el "bump mapping" o "pixel shader", lo que, hablando en cristiano, significa que alucinarás con la iluminación dinámica y la rugosidad de las texturas. Es una lástima que el detalle de éstas últimas no sea muy elevado. Si tienes una tarjeta 3D puntera gozarás de una ambientación impresionante, pero en cuanto empiezas a quitar efectos, el juego pierde bastante calidad gráfica.
En cualquier caso, estas limitaciones no significan que «Invisible War» haya fallado en sus objetivos. Al contrario, si existen tan pocos juegos como él, es precisamente por la dificultad para crear un desarrollo tan personalizable y eso lo hace más interesante. Aunque el juego no es excesivamente largo si optas por avanzar a tiro limpio, el verdadero valor de «Deus Ex: Invisible War» se mide a lo ancho y no a lo largo. Su calidad, y la originalidad de su planteamiento lo convierten en un juego único que no debe faltar en ninguna colección que se precie.

J.A.P.

Toma nota

Un juego notable, con excelente ambientación y libertad de acción.

LO BUENO:
- ▲ Muchas formas de superar un mismo obstáculo.
- ▲ Las sombras y luces dinámicas.
- ▲ El argumento te engancha.

LO MALO:
- ▼ Algunas bifurcaciones llevan al mismo punto.
- ▼ Se echan de menos más biomods.
- ▼ La ambientación, a veces, cae en clichés de la ciencia-ficción.

MODO INDIVIDUAL
89

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

HITMAN 2
Un estupendo juego de acción en el que también se combinan el combate con el sigilo.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 85

MORROWIND
Un gran juego de rol en primera persona con gran libertad de acción y una enorme cantidad de opciones.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 82

Colin McRae Rally 04

¡Ruge el motor!

Se dice que a la tercera va la vencida, ¿no…? pues esta vez ha sido a la cuarta. «Colin McRae Rally 04» culmina el trabajo que no acabó de convencer en su última entrega. En fin, como dice el anuncio: "tú gana, ¿eh?, pero no corras".

A pesar de que hasta ahora no hay demasiados títulos con los que compararla, al menos, en PC, es un hecho que no hay ninguna serie de juegos de rally con tanta solera, ni que haya alcanzado el prestigio del que goza «Colin McRae Rally». Y ahora, casi un año después de su anterior entrega, «Colin McRae Rally 04» viene a ocupar el lugar de honor en el podio de los juegos de rally, y con total merecimiento pues, sin duda, es bastante mejor que la anterior entrega: el control es más preciso, tiene un repertorio completo de opciones de juego, un funcionamiento más estable y –¡por fin!– la inclusión de un modo multijugador real.

Ahora, sí convence

«Colin McRae 04» es la culminación del trabajo que pudimos ver en la entrega

La referencia



GRAND PRIX 4

- **Obviamente, «Colin McRae Rally 04» no tiene nada que ver con la Fórmula 1.**
- **Comparten un alto grado de realismo, pero los reglajes son aún más complejos en «GP4».**
- **«Colin McRae 04» ofrece mayor variedad de modos de juego y de competiciones que «GP4».**



La última etapa de algunos rallies del campeonato es una Super Especial, en un circuito en paralelo.



El diseño sinuoso de muchos tramos exige una conducción muy técnica y atenta a las indicaciones.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz, Athlon 1,7 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO, GeForce 4 Ti 4600** ▶Módem: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, XBOX** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (voces y textos) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Codemasters** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **4** ▶Fecha de Lanzamiento: **Marzo 2004** ▶PVP Recomendado: **49,99 €** ▶Página Web: ***www.codemasters.com/colinmcraerally04/espana/pc.php*** Bastante completa, con información, vídeos, pantallas y un foro. Ofrece un sistema de bonus y un ranking.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Vehículos: **Más de 20 (4X4, tracción delantera e históricos)** ▶Circuitos: **48** ▶Rallies: **8 (Reino Unido, Suecia, EEUU, Finlandia, Austria, España, Grecia y Japón)** ▶Modos de juego: **5 (Carrera Rápida, Rally, Etapas, Campeonato, Experto y Pruebas)** ▶Editor: **Sí (rallies personalizados)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Etapas/Campeonato, hasta 8 jugadores (competitivo o cooperativo).**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III, Athlon 750 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX9.0b 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4, Athlon 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX9.0b 128 MB** ▶Módem: **Cable, ADSL**





■ El juego ofrece en todo momento un nivel muy realista en la interacción con los distintos tipos de superficie y las condiciones de las pistas.



■ Los vehículos de tracción delantera son bastante más fáciles de manejar.

■ Cada impacto afecta con realismo al aspecto y rendimiento del vehículo.

Puesta a punto





LOS REGLAJES permiten ajustar con sencillez diversos parámetros para mejorar el rendimiento del coche. Antes de cada etapa, podemos acceder a un informe en el que se detallan los tipos superficies de cada tramo y la densidad de obstáculos.

LAS REPARACIONES, dentro de un campeonato, sólo están disponibles al finalizar determinadas etapas. Aunque para dañar seriamente el coche, casi hay que empeñarse, siempre conviene cambiar algunos elementos para mejorar el control.

EN LOS CAMPEONATOS, esta entrega introduce un nuevo elemento de juego: Las pruebas de mecánica, diversos test en los que se deben evaluar nuevos componentes del coche. Para ello, el juego incorpora una serie de pruebas específicas que estarán disponibles al final de cada rally.

LA MAGNÍFICA RESPUESTA AL CONTROL, UNIDA A LA DIVERSIDAD DE LOS TRAZADOS Y LAS DISTINTAS SUPERFICIES, HACEN QUE EL PILOTAJE SE CONVIERTA EN UNA AUTÉNTICA DELICIA

anterior, hasta el punto de que es este juego y no aquel, el que debió haber aparecido. Es un título que ofrece un acabado técnico mucho más sólido, que evita los pequeños defectos de código que tanto pueden afectar a cualquier juego que esté basado en la competición.
Sin embargo, –y sin menospreciar el trabajo de perfeccionamiento–, tenemos que decir que Codemasters no ha asumido demasiados riesgos en su desarrollo, pues básicamente, se trata del mismo «Colin McRae» de siempre, fiel a su estilo de juego arcade característico, con un alto grado de realismo en el control, en la recreación de los vehículos del Campeonato Mundial de Rally y al presentar unas pruebas muy cercanas y tan diversas como las reales.

Concéntrate en el volante

Nuevamente, y aunque profundiza algo más en todo lo relacionado con la configuración del vehículo en competición y las reparaciones, el juego se distancia del género de la simulación. El modo de Campeonato, por ejemplo, tiene un formato parecido al de los simuladores, pero se toma la libertad de simplificar su sistema de puntuaciones y el reglamento para hacerlo un poco más dinámico, liberando así al jugador de tener que implicarse por necesidad en todo aquello que no sea ponerse al volante y superar las pruebas de cada etapa del rally. No obstante, podemos hacer el reglaje de bastantes parámetros –caja de cambios, ruedas, frenos…– de forma sencilla e intuitiva. Incluso, el juego nos invita a probar los cambios, con lo que es fácil configurar el coche para que se adapte mejor a la siguiente etapa.
Con la victoria, obtenemos otro tipo de incentivos: por un lado, podremos ir ►►

Variedad de motores





CON CADA VICTORIA, en el campeonato se desbloquean más pruebas y nuevos vehículos. Hay más de veinte en total, dentro de las categorías WRC con tracción a las cuatro ruedas y a dos ruedas. Además podremos ir desbloqueando coches de los llamados "Categoría B". Aquí, nos encontraremos con coches históricos de las distintas competiciones de rally, desde un Citröen 2 caballos, hasta un Audi Quattro, pasando por un Peugeot 205.

PARA LOS EXPERIMENTADOS, el juego incorpora el denominado "Campeonato Experto", el cual precisa de ser completado para acceder a todos los extras. Aquí, el modelo de daños es mucho menos indulgente, y por tanto, está más acorde con los daños a los que nos arriesgaríamos en la realidad. La caja de cambios es necesariamente manual, y sólo podemos jugar desde la vista interior.



Las indicaciones del copiloto están muy bien dobladas, y se sincronizan perfectamente con cada tramo, anticipándonos la siguiente maniobra.



La vista interior muestra poco más del habitáculo que el propio parabrisas.



En las etapas ajenas al campeonato nos medimos contra el "fantasma".

mejorando el rendimiento del coche con nuevos componentes, mientras que por otro, desbloquearemos nuevos vehículos (desde coches más potentes hasta auténticas reliquias), o abriremos otras competiciones.

El mejor, por ahora

Técnicamente, no defrauda en absoluto y, si bien los gráficos y el sonido no han evolucionado demasiado con respecto a la anterior entrega, siguen estando a buen nivel. Mucho mejor, por cierto, el de los vehículos –que disfrutan de un modelado impecable– que el de los entornos, a los que les falta detalle y definición en las texturas. Quizá en este apartado es donde más vulnerable quede frente a juegos como «Xpand Rally» y «Richard Burns» que en poco tiempo estarán haciéndole la competencia.

Al volante, el juego es una delicia. Es rápido, pero cada etapa premia la mesura con el acelerador, una correcta trazada en cada tramo y la precisión al volante cuando hay que arriesgar. Se echa de menos alguna cámara externa adicional, pero se disfruta al máximo desde el primer momento y la diversidad de entornos, en combinación con una sucesión de etapas no demasiado largas, hacen de él un juego muy adictivo para cualquier aficionado a la velocidad. Además, nos regala la "guinda" de un modo multijugador muy completo, con varias modalidades, augurando largas horas de diversión.

S.T.M.

LA TECNOLOGÍA, AUNQUE SÓLIDA, NO ES INNOVADORA Y ACUSA UN CIERTO DESGASTE AL COMPARARLA CON LA DE OTROS JUEGOS DE VELOCIDAD

Toma nota

Realista y muy divertido, sin renunciar al estilo arcade de la serie.

LO BUENO:
- La impecable respuesta al control.
- El modelo de daño de los vehículos es bastante complejo.
- La amplitud de modalidades, coches y competiciones.
- El nuevo modo multijugador.

LO MALO:
- Los entornos, poco detallados.
- Los gráficos, un pelín desfasados.
- La escasez de cámaras en juego.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
87	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El campeonato se encuentra mejor adaptado **al juego individual.**

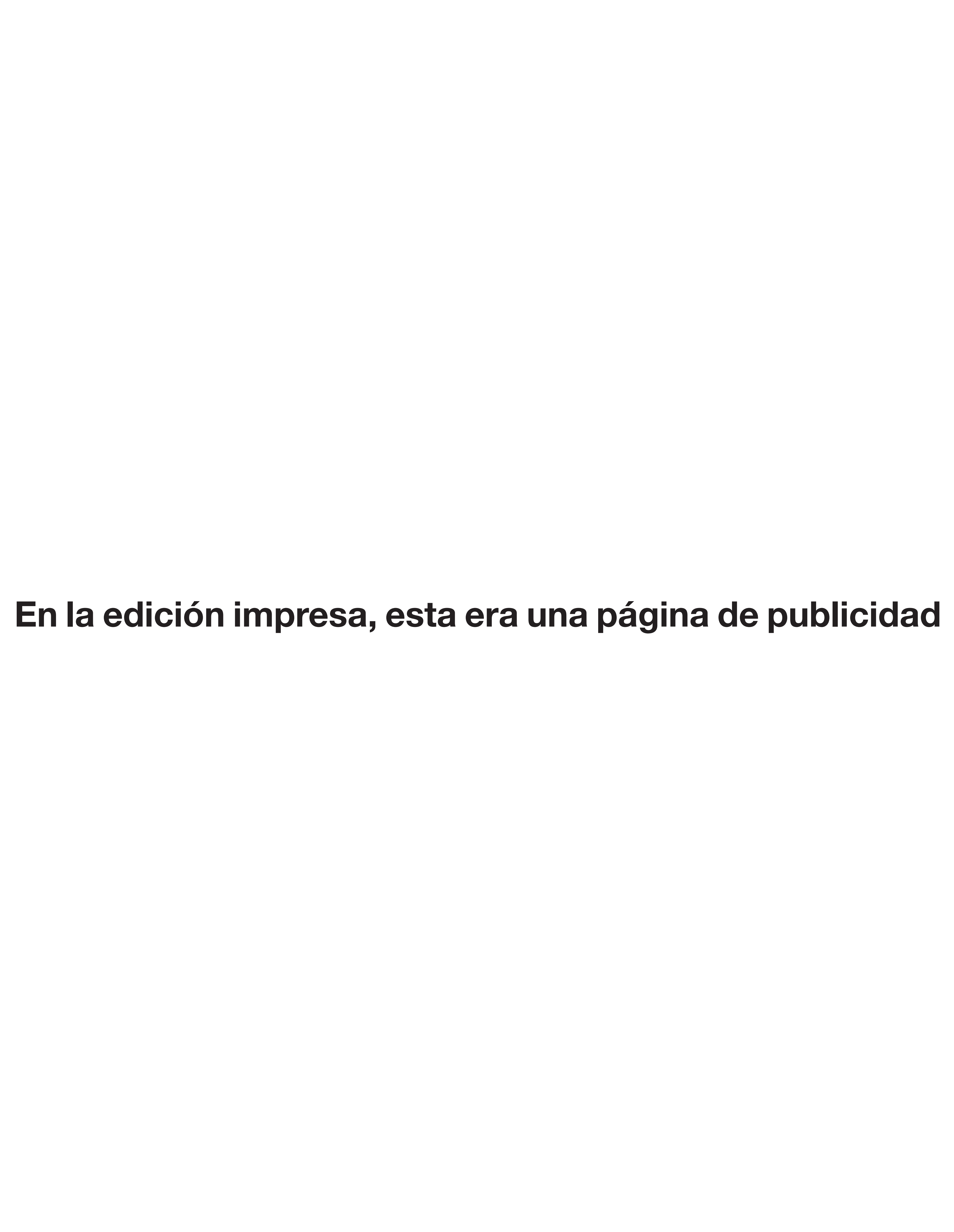
SOLO:
Lo mejor: El equilibrio entre riesgo y cautela que exige la conducción.
Lo peor: Muchas horas para conseguir cada extra.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder luchar por el campeonato en equipo, o compitiendo.
Lo peor: Es muy difícil encontrarse en una etapa.

ALTERNATIVAS

RALLISPORT CHALLENGE
El rally desde un punto de vista muy arcade, con interesantes modos de juego y unos gráficos excepcionales.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 70

NFS: UNDERGROUND
En lugar de rally, carreras urbanas, con un magnífico sistema de mejoras basado en técnicas de "tunning".
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 88


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Counter-Strike Condition Zero

Lo bueno conocido

A tu señal, tus hombres avanzan, se coordinan, pelean en equipo, son imbatibles en el combate... eso sí, no son jugadores, sino "bots". Y nos preguntamos: con una inteligencia artificial como ésta, ¿quién necesita humanos?

«Condition-Zero» es una nueva versión del aclamado «Counter-Strike» que añade de una campaña individual, un torneo con "bots" llamado "Tour of Duty" y diversas mejoras. Recordemos que a, su vez, «Counter-Strike» proviene de un mod "amateur" de «Half-Life» que apareció en 1999, desarrollado por Jess Cliffe y posteriormente comercializado en 2000. Desde entonces, se ha convertido en el mod más famoso, el más jugado, el más reconocido y también el más explotado de la historia. Y eso que está basado en un motor gráfico del 98, que a su vez es la modificación de otro motor gráfico del 96. De locos ¿verdad?

La guerra antiterrorista

El juego se compone de tres partes bien diferenciadas. La primera es un modo onli-



La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003

- **La tecnología de «Condition-Zero» está muy por debajo, pero funciona en equipos muy modestos.**
- **Ambos disponen de un modo individual que es casi una réplica del multijugador pero con bots.**
- **La referencia dispone de muchos más modos de juego online y cuenta con numerosos mods.**



El sistema de menús y el interfaz gráfico está muy depurado, y encaja con el sistema Steam.



Se echa en falta mayor variedad de mapas. La mayoría están muy vistos.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** ▶Módem: **Cable**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Valve Software** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Marzo 2004** ▶PVP Recomendado: **34,99 €** ▶Página Web: ***www.cs-conditionzero.com*** Una página muy escueta, pero con enlaces interesantes y algunas imágenes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Misiones/mapas: **25** ▶Modos de juego: **4 (torneo, personalizado, online y escenas descartadas)** ▶Niveles de dificultad: **4 (más objetivos)** ▶Personajes/skins: **8 (4 para cada bando)** ▶Multijugador: **Sí (Lan, Internet)** ▶Número de jugadores: **32** ▶Kit de desarrollo: **Sí (disponible por separado)**

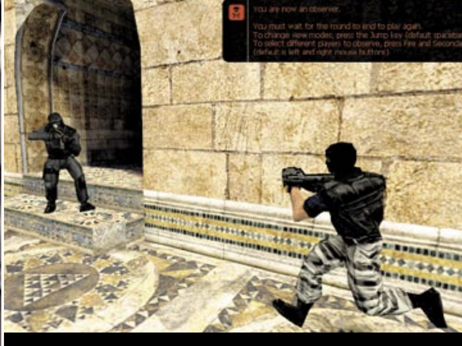
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,6 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200** ▶Módem: **Cable, ADSL**





El modo de "escenas borradas" tiene escenas memorables y un diseño artístico muy trabajado, pero el estilo de juego es soso y poco original.

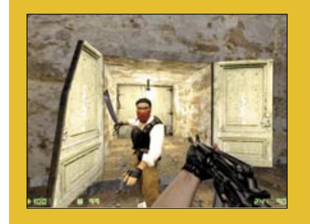


Se ha incluido un sistema de consejos muy útil para principiantes.



El rediseño de los mapas es exquisito, a pesar de su vetusta tecnología.

Escenas Eliminadas





EL PRIMER MODO de campaña individual creado para el juego no gustó a Valve Software, por lo que se desechó el trabajo realizado. En realidad, el estilo rompía la filosofía de «Counter-Strike» y lo acercaba más a un clon de «Soldier of Fortune».

EL TRABAJO desechado, sin embargo, fue incluido finalmente como un añadido llamado Escenas Borradas. De esa forma no se pierde todo el esfuerzo realizado y a la vez contamos con más horas de diversión dentro del mismo producto.

LAS CRÍTICAS a este modo –de haber sido el oficial– seguramente resultarían implacables, puesto que consiste prácticamente en disparar a todo lo que nos ponga por delante, así que Valve decidió que no se considerase parte esencial del juego, sino más bien como un añadido gratuito.

LOS MAPAS CLÁSICOS DE «COUNTER-STRIKE» SE HAN REDISEÑADO CON MAESTRÍA, DE FORMA QUE, CON MÁS DE SEIS AÑOS, EL JUEGO TIENE MEJOR ASPECTO QUE NUNCA

ne que consiste en el enfrentamiento de dos equipos: policías contra terroristas. Mientras los policías se preocupan de rescatar rehénes, impedir la colocación de explosivos o proteger a un VIP, los terroristas deben lograr lo contrario.
Todo este proceso puede ser coordinado mediante mensajes de radio predefinidos, textos en pantalla o incluso voz mediante micrófono. Aunque en su día fue considerado realista, comparado con otros títulos presentes en nuestro mercado la dinámica es demasiado básica y, en realidad, no fomenta especialmente la cooperación. Los escenarios son algo simples, no existen vehículos, ni una física de objetos realista, aunque, eso sí, resulta muy divertido precisamente por su simplicidad. Cada vez que comienza la partida disponemos de una cantidad para comprar armamento, protecciones y complementos, y según los méritos realizados obtenemos más dinero para la siguiente ronda.

Riqueza de objetivos

El modo individual, dentro de la modalidad Tour of Duty, es idéntico al multijugador, sólo que en forma de torneo con objetivos. Los veinticinco mapas disponibles se dividen en grupos de tres. El jugador controla al grupo de policías y debe asegurar la victoria al menos en tres rondas por mapa, además de cumplir condiciones como eliminar un número concreto de terroristas o utilizar armas especiales. Éste es un modo apasionante, porque puede ser jugado en cuatro modos de dificultad diferentes y cada partida es una experiencia distinta.
Además, se añade el reto de obtener puntos tras superar un escenario, con los que pueden "comprarse" nuevos compañeros de ►►

Inteligencia Natural




LOS BOTS, es decir, personajes controlados por la CPU, son el resultado de varios años de trabajo del experto en Inteligencia Artificial Michael Booth, creador del famoso CS-BOT y su adaptación a la dinámica de «Condition-Zero».

EL COMPORTAMIENTO de los bots pone los pelos de punta. Se cubren entre ellos, cumplen los objetivos con rigor, recogen armas del suelo, se agazapan tras los objetos, recargan en los tiempos muertos y usan comandos de voz para avanzar.

PARECEN HUMANOS de verdad. En una partida con jugadores "reales", sólo los más expertos podrían distinguirlos. Además, los bots también cometen errores lógicos, puesto que no usan puntería por coordenadas ni tienen acceso al estado del mapa. Ven lo mismo que veríamos nosotros.


En cada ronda los bots compran las armas más útiles, adquieren granadas de diversos tipos y se equipan con kevlar. La IA más humana que hemos visto.




El menú de equipo estaría mejor si se pudiesen alterar los parámetros.


Los bots se comunican por voz con eficiencia, informando de la batalla.

equipo que ayudarán a superar las siguientes misiones. Por último, y ya fuera de lo que es «Condition-Zero» en sí, tenemos las Escenas Eliminadas, lo que iba a ser el verdadero juego y que luego fue rechazado.

¿Vaso medio vacío?

El mayor problema con el que se enfrenta «Condition-Zero» es su propio éxito. «Counter-Strike» lleva ostentando la corona del multijugador desde hace más de cuatro años, y eso implica que la mayor parte de su público potencial ya lo juega habitualmente. Si comparamos ambas versiones, en un lado de la balanza tenemos la versión gratuita, actualizada automáticamente mediante Steam. En el otro lado tenemos lo mismo pero con el añadido de un torneo individual con bots y un modo de campaña "descartado". ¿Qué aporta pues la nueva versión a la comunidad de aficionados? Apenas la posibilidad de comprobar que los bots son re-

EL MODO INDIVIDUAL DE ESCENAS ELIMINADAS ES LINEAL Y MUY SIMPLE, Y LA INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS BRILLA POR SU AUSENCIA

almente eficientes y sirven para mejorar habilidades en dificultad alta. Desde nuestro punto de vista «Condition-Zero» llega demasiado tarde. El resultado es bueno, pero esperábamos nuevas armas, personajes más variados, y muy especialmente mayor cantidad de mapas. Sí, es muy adictivo, pero es lo mismo de siempre. Dado su precio ajustado, eso sí, lo recomendamos para quienes no hayan descubierto todavía su acción vertiginosa.

J.M.G.

Toma nota

Muy adictivo, aunque carente de novedades y originalidad.

LO BUENO:
- La inteligencia artificial de los bots... Insuperable.
- La inclusión del modo de campaña en Escenas Eliminadas.
- El rediseño de los mapas clásicos de «Counter-Strike».

LO MALO:
- No hay campaña haciendo de malos.
- El motor gráfico está algo obsoleto.
- No aporta novedad a los veteranos

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
70	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos modos son apasionantes, pero es **mejor contra humanos.**

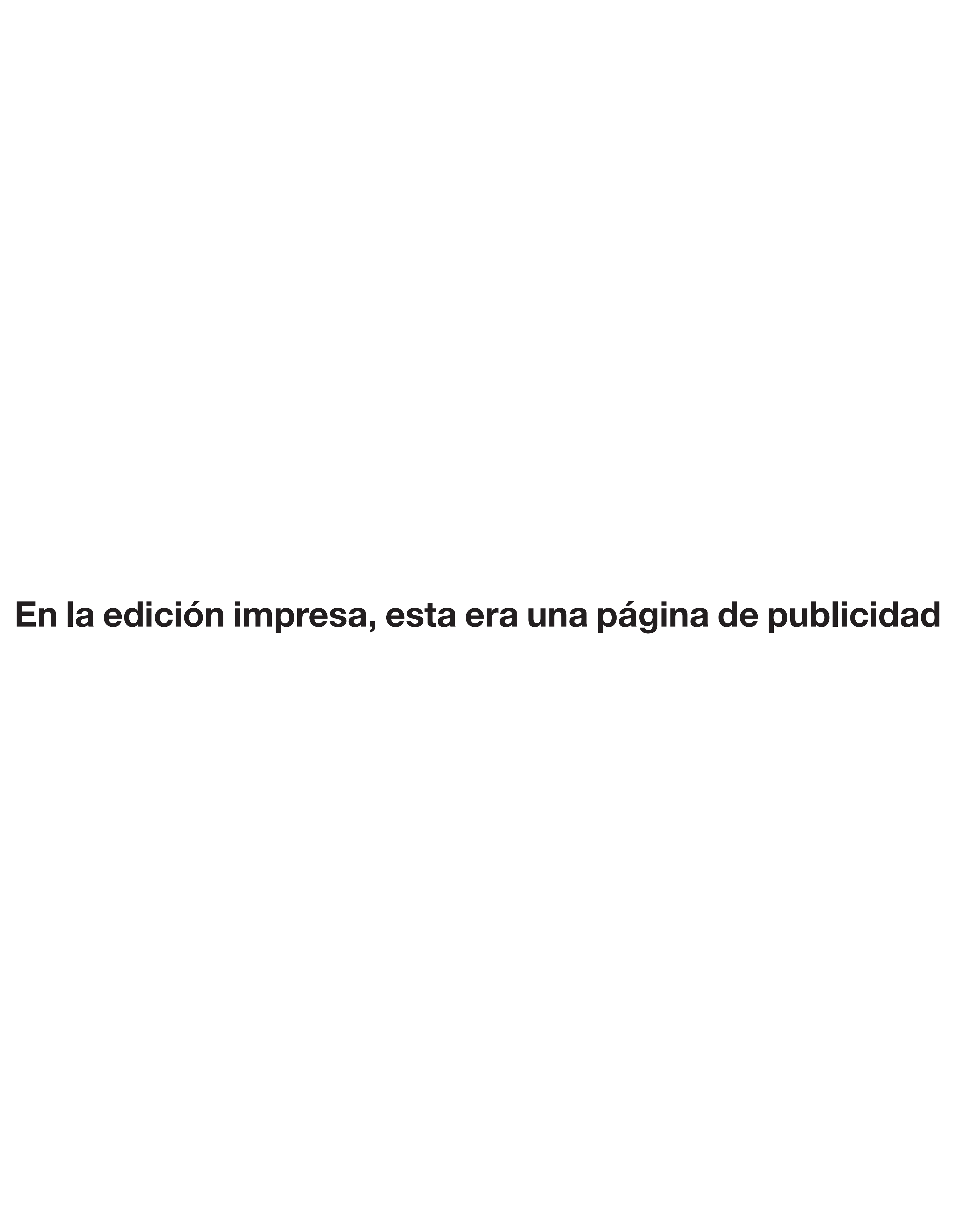
SOLO:
Lo mejor: Los bots, un delirio de la programación.
Lo peor: Se echa en falta un nexo argumental que de sentido a la campaña.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Su fluidez en todo tipo de conexiones.
Lo peor: Está ya muy explotado y, en muchos aspectos, superado.

ALTERNATIVAS

BATTLEFIELD 1942
El simulador bélico por excelencia, ambientado en la Segunda Guerra mundial. También tiene mods.
Comentado en MM 93 Puntuación: 82

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD
El referente para quien busque acción táctica de verdad. El juego por Internet es muy intenso y realista.
Comentado en MM 99 Puntuación: 85


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Battlefield Vietnam

A prueba de bombas

Vuela rasante con tu Phantom F4 para atacar. Transporta vehículos y compañeros en helicóptero hasta el frente de batalla, dirige a tus Boinas Verdes a través de la maleza y cuidado, porque el Vietcong está por todas partes.



Lejos de ser una simple expansión, «Battlefield Vietnam» se presenta como un juego independiente y mucho más intenso que su antecesor «Battlefield 1942», con un nuevo motor gráfico que supera el anterior, un menú rediseñado y todo un carrusel de novedades. Sí, el sistema sigue siendo el mismo, apoyándose en su apartado multijugador online masivo, que enfrenta a dos facciones en pugna por el control de territorios, pero hay algo en él que lo hace especial y mucho más divertido.

Cientos de mejoras

Quince mapas extensos y tremendamente detallados sirven de escena para el enfrentamiento entre americanos y vietnamitas. Parecen pocos, pero lo cierto es que están diseñados con un gusto exquisito y contienen decenas de emplazamientos

La referencia



BATTLEFIELD 1942

- **Ambos comparten la física y la interfaz, aunque «Vietnam» tiene mejores efectos gráficos.**
- **En los dos títulos hay dos facciones, aunque son diferentes en cada caso.**
- **El sistema de combate es muy adictivo en ambos, pero algo más ágil en «BF Vietnam»**



El uso de efectos DirectX 9 permite alcanzar un enorme realismo en la recreación del entorno gráfico.



Cuando aumenta el lag en las partidas se llegan a producir extrañas colisiones.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** ▶Modem: **Cable**

16+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (textos)** ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Digital Illusions** ▶Compañía: **EA GAMES** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **24 de marzo** ▶PVP Recomendado: **47,95 €** ▶Página Web: **www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us** Contiene información general y descargas, pero lo más interesante son sus foros.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Clases de soldado disponibles: **6** ▶Facciones disponibles: **2** ▶Número de mapas: **14** ▶Número de armas: **40** ▶Número de vehículos: **Más de 20** ▶Modos individuales: **3** ▶Modos multijugador: **3** ▶Jugadores simultáneos: **Hasta 64**

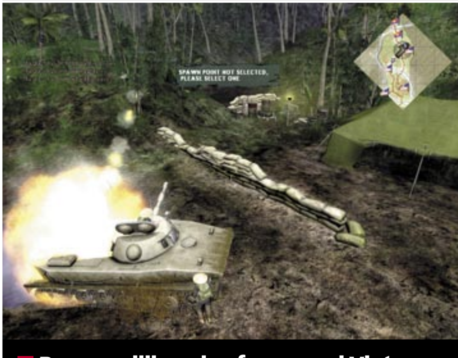
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 64 MB** ▶Modem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **1 GB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí 128 MB DirectX9.0b (GeForce FX 5900)** ▶Módem: **ADSL**





La cooperación entre compañeros de equipo es uno de los aspectos en los que ha mejorado el juego, aunque sigue sin haber objetivos encadenados.





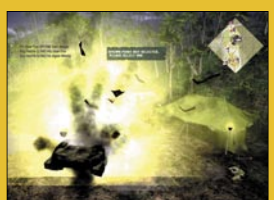
Para equilibrar las fuerzas, el Vietcong emplea algo en exceso los vehículos.



Algunos efectos visuales como el fuego de Napalm están muy logrados.

Devorador de Hardware





EL EQUIPO recomendado no es ninguna broma. Si de verdad queremos jugar con la calidad de texturas al máximo, todas las sombras activadas y el detalle sonoro en alta calidad, además de mantener una resolución alta nos hará falta un monstruo.

EL MULTIJUGADOR es menos exigente porque no necesita calcular la inteligencia artificial de los bots, pero el modo individual es un calvario de tirones y "rascadas" del disco duro. Más importante que contar con una buena gráfica es disponer no menos de 512 MB de RAM.

EL DETALLE puede ser reducido y ajustado. Afortunadamente la experiencia visual será muy parecida a la de anteriores entregas. No así los tiempos de carga de cada mapa, cercanos al minuto y medio en casi todos los casos.

LA PRIMERA IMPRESIÓN QUE SENTIMOS ES QUE ESTAMOS ANTE EL MISMO «BATTLEFIELD» DE SIEMPRE, PERO QUE HA SIDO AMPLIAMENTE MEJORADO Y FOMENTA EL TRABAJO EN EQUIPO

estratégicos. Llama positivamente la atención el hecho de que se diferencien tanto entre ellos, puesto que cubren diferentes años de la contienda, y por tanto podemos recorrer desde las ruinas de una ciudad en pleno anochecer hasta la selva más húmeda y profunda.

Tropas personalizadas

Las clases disponibles pueden diferenciar su indumentaria y rostro según las preferencias del jugador, y además incorporan dos armas principales y varias secundarias, lo que evita el rechazo a ciertos roles demasiado supeditados a realizar una tarea concreta. Con respecto al «Battlefield» original, hay que destacar la inclusión del modo online "evolución", –que recuerda al de «Enemy Territory»– con el que se conservan las estadísticas de batalla entre mapa y mapa. Así, la contienda tiene una continuidad que aporta un objetivo final más atractivo. Aparte, las mejoras en el sistema de juego –sutiles pero numerosas– propician la cooperación y el trabajo en equipo. Tomar una bandera, por ejemplo, requiere menor tiempo de espera si se hace entre varios jugadores, y muestra una barra de progreso que indica la actividad enemiga cercana y el tiempo restante para hacerla nuestra.

Transporte aéreo

Otro de los grandes atractivos del juego es la presencia de más de veinte vehículos diferentes, entre los que se encuentran los deseados helicópteros y cazas bombarderos. Su manejo es suave y muy depurado. Desde luego, el salto del año 42 al 68 implica cambios tecnológicos en el arsenal bélico, y esos cambios influyen en el estilo del combate, ahora mucho más directo, ágil e imprevisible. En cual- ►►

Verde, que te quiero verde





LA PRESENCIA de arbustos, árboles y hierbajos sorprende no sólo por su abundancia, sino por la calidad de las texturas y su papel para hacer creíble un entorno selvático. Tras cada matojo puede esconderse un vietnamita o un americano agazapado.

EL SISTEMA DE RENDERIZADO ha sido reconstruido especialmente para cumplir esta tarea sin penalizar demasiao al rendimiento, y gracias a ello los mapas tienen una apariencia natural, húmedos y tropicales. Cuidado con las minas…

EL CAMUFLAJE forma parte de la dinámica de juego. Esto implica una novedad para el soldado de a pie, que ya no tiene que andar buscando un vehículo desesperadamente, sino que es más peligroso entre la vegetación. Incluso los helicópteros pueden aprovechar este factor.

El modo multijugador carece de un sistema de castigos y recompensas que impida las frecuentes peleas entre miembros del mismo bando.

El control de los helicópteros es preciso, pero exige cierta práctica.

Los maleza da "vida" a los escenarios y aporta una gran tensión.

quier momento podemos estar ardiendo en un mar de Napalm, volar en mil pedazos víctimas de una mina, caer en una emboscada o acribillar al enemigo desde un helicóptero. También es muy emocionante poder escuchar música de finales de los sesenta desde dentro de un helicóptero, con canciones interpretadas por Jefferson Airplane, CCR y muchos otros clásicos.

En la misma piedra

Como pasó en la primera entrega, el modo individual es su punto débil. No hay escenas cinemáticas, ni informes preliminares, ni un objetivo que motive al jugador. La campaña se limita al entrenamiento en los mismos mapas del modo online, con bots que estrellan sus aparatos en lugares absurdos y pocas veces mantienen las banderas capturadas. Además, aumentar la inteligencia o el número de los bots repercute gravemente en el rendimiento del juego, lo que nos obliga a escoger entre atascos gráficos o personajes que se dejan acribillar y apenas cooperan entre sí. Con ello Digital Illusions, una vez más, limita el público potencial de este título al de los jugadores con conexión de Internet –o red local– de banda ancha. Eso sí, si al considerarlo un juego individual «Battlefield Vietnam» es decepcionante, en su modo multijugador es, sin lugar a dudas, uno de los títulos más apasionantes, adictivos y jugables que ha pasado por redacción.

J.M.G.

LA ABUNDANCIA DE EFECTOS VISUALES DE TODO TIPO HACE QUE EL RENDIMIENTO DEL MOTOR GRÁFICO SE RESIENTA DE MANERA NOTABLE

Toma nota

Enfermizamente adictivo y jugable, que es lo que cuenta.

LO BUENO:
- Los gráficos dan la talla.
- Los helicópteros y cazas, sin duda lo más divertido.
- Las animaciones y el modelado de vehículos está muy conseguido.

LO MALO:
- Sólo quince escenarios.
- Ni guión, ni vídeos, ni escenas cinemáticas. Es muy seco.
- Los tiempos de carga son largos.

MODO INDIVIDUAL 60

MODO MULTIJUGADOR 89

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

No hay color. **El modo individual es aburrido, el online apasionante.**

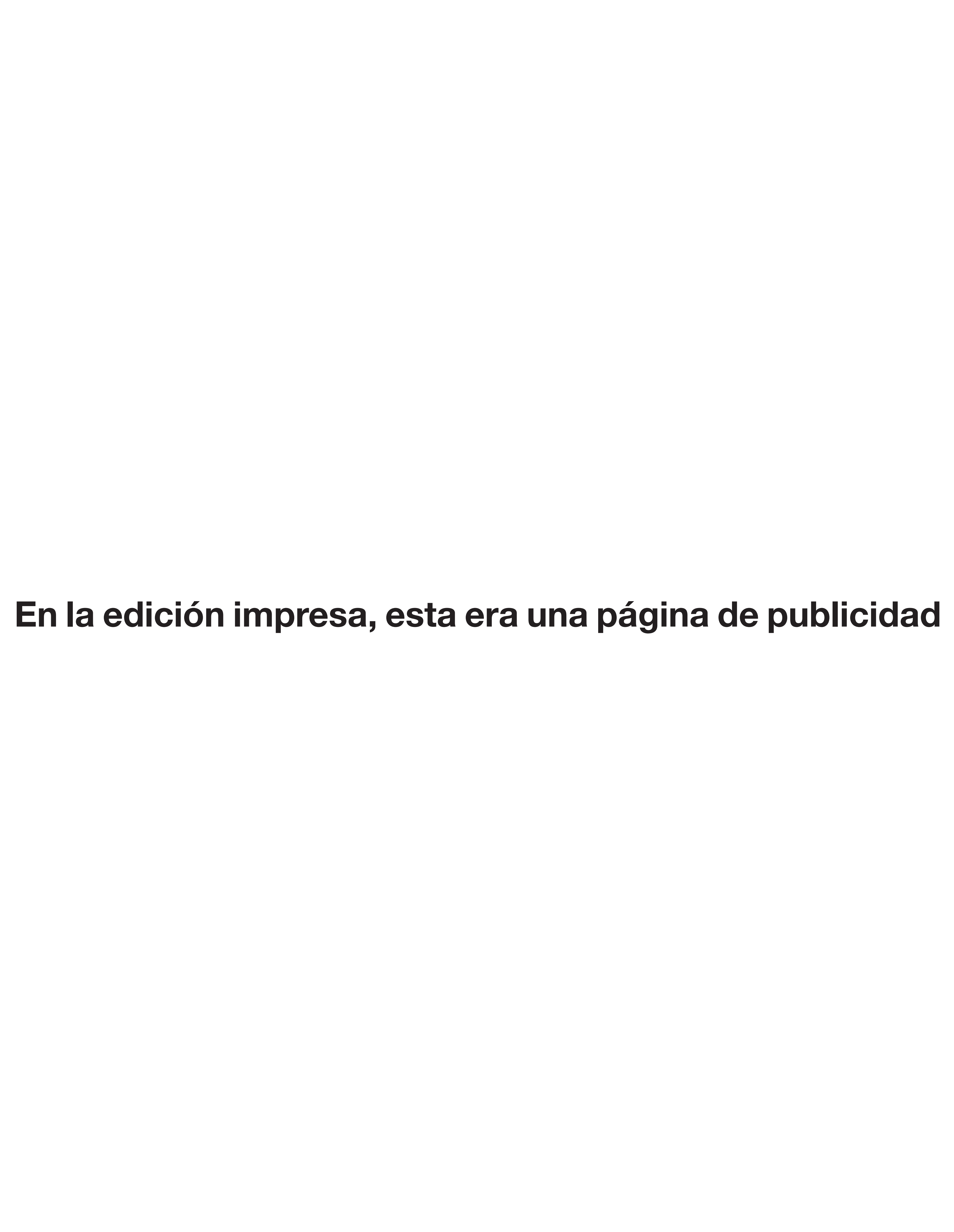
SOLO:
Lo mejor: Poder aprender a manejar los vehículos sin presión.
Lo peor: La inteligencia artificial de los bots.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las incursiones en helicóptero.
Lo peor: Sigue dando problemas de retardo bajo carga intensa de datos.

ALTERNATIVAS

CALL OF DUTY
Un juego bélico con elevadas dosis de realismo, gráficos más excepcionales y un argumento de película.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 95

COUNTER S. CONDITION ZERO
No tiene vehículos y gráficamente está obsoleto, pero en cuestión de IA y adicción es el mejor.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 85


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Midnight Nowhere

Sólo para adultos

Puestos a imaginar cosas desagradables, lo que le pasa al protagonista de esta aventura, que se despierta dentro de una bolsa de plástico para cadáveres, no debe ser de las mejores. Claro que las hay peores... como no despertarse.



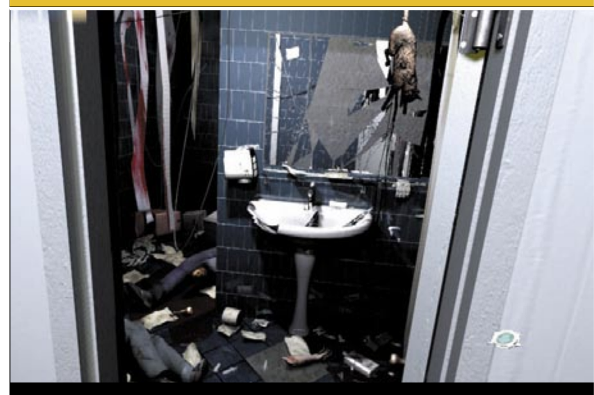
Una de las características tradicionales de las aventuras es que generalmente se trata de juegos familiares, orientados hacia un público de todas las edades. Sin embargo «Midnight Nowhere» rompe esa restricción y se posiciona como una aventura formalmente fiel a todos los cánones del género, eso sí, pero que posee al mismo tiempo una ambientación y un argumento exclusivamente para adultos. El resultado es un juego original, interesante pero, sobre todo, altamente jugable.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



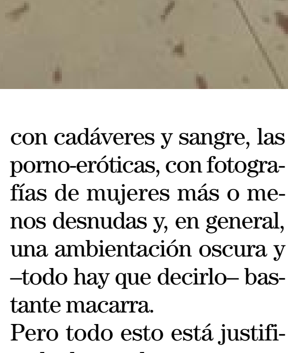
- **Ambos juegos responden al esquema clásico de la aventura, con muchos de objetos y puzzle.**
- **La fantásia de «La Fuga...» no tiene nada que ver con la historia de terror de «Midnight Nowhere».**
- **«La Fuga...» era en 3D, frente a los escenarios prerrenderizados de «Midnight Nowhere».**



El nivel de detalle en todos los escenarios prerrenderizados es notablemente elevado.

Una de miedo

Pero que nadie piense que el tono adulto que mencionamos se ha conseguido recurriendo a la violencia gratuita y sin sentido, porque no es así. Abundan, desde luego, las escenas truculentas, con cadáveres y sangre, las porno-eróticas, con fotografías de mujeres más o menos desnudas y, en general, una ambientación oscura y –todo hay que decirlo– bastante macarra.



Pero todo esto está justificado dentro de un argumento de terror, que gira alrededor de un pueblo en el que unos asesinatos se suceden vertiginosamente, y que, para que os hagáis una idea, nos sitúa al comenzar el juego en un depósito de cadáveres embutido dentro de una bolsa de plástico.

El peligro más grande que presenta este tipo de ambientación es el de caer en el exceso, pero en este caso el equilibrio lo pone una buena dosis de humor negro –muy negro– que a pesar de ser por momentos bastante poco sutil resulta ciertamente refrescante.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (Texto y Voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **Saturn+** ▶Compañía: **Buka Entertainment** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **44,95 €** ▶Página Web: ***www.buka.com/game/Game_14.htm*** Muy escasa de contenido, apenas un trailer y algunas imágenes. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Acciones diponibles: **4 (Mirar, Hablar, Coger, Usar)** ▶Número de ambientes: **Más de 60** ▶Localizaciones diferentes: **Más de 150** ▶Duración: **Más de 48 horas** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX9.0** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No aplicable**



Un "toque" poco sutil

EL SENTIDO DEL HUMOR de «Midnight Nowhere» puede resultar demasiado negro para algunos. Incluso, partiendo de la base de que estamos hablando de un juego para adultos, es muy probable que haya quien no encuentre divertidos los comentarios "ingeniosos" que hace el personaje cada vez que se encuentra un cadáver o presencia una escena escabrosa.

LAS BROMAS RECURRENTES no se limitan al terreno del humor negro. También entran de lleno en el terreno de la "sal gruesa", como por ejemplo cuando encontramos en una revista un anuncio de un callicida ilustrado por la foto de una mujer más fea que picio. No es muy sutil, es cierto, pero pone un contrapunto interesante a la carga de suspense del argumento.



A lo largo de toda la aventura la ambientación llega a ser inquietante.



La completa localización de todo el juego es uno de sus puntos fuertes.



Cualquier aficionado al género no tendrá ningún problema con el control.



Las imágenes escabrosas abundan y pueden llegar a molestar a más de uno.

EL GUIÓN DE «MIDNIGHT NOWHERE» COMBINA CON MAESTRÍA EL TERROR PSICOLÓGICO CON EL HUMOR MÁS NEGRO

Llegados a este punto, hay que destacar que difícilmente se podría haber conseguido una ambientación adecuada si no fuera por el excelente trabajo en la traducción de los textos, incluidos los que figuran en las texturas de pósters o carteles, y en el doblaje de todas las voces. Este último resulta especialmente meritorio por cuanto se ha conseguido hacer creíbles y naturales unas líneas de guión bastante complicadas.

Aventura pura

Por lo que respecta al sistema de juego, poco se puede decir salvo que respeta escrupulosamente las convenciones clásicas de la aventura, y así, sobre escenarios prerrenderizados, controlamos a un personaje 3D mediante el ratón, con el tradicional sistema de "apuntar y pulsar", recogiendo y combinando objetos para solucionar los diferentes puzzles. Hay que decir, eso sí, que estos puzzles suelen ser algo peregrinos, por lo que la dificultad resulta elevada, alcanzando a veces niveles que afectan a la jugabilidad. Pero si la dificultad no te asusta, no tienes reparos ante una ambientación subida de tono y tienes ganas de vivir una aventura a partes iguales terrorífica y divertida, «Midnight Nowhere» es una elección a tener en cuenta. Siempre, eso sí, tengas el carnet de conducir. Menores, abstenerse.

J.P.V.

ALTERNATIVAS

SILENT HILL 3
Probablemente la mejor aventura de terror que puedas encontrar, con algunas dosis de acción.
▶Comentado en MM 109 ▶Puntuación: 89

BLACK MIRROR
Otra aventura al estilo clásico, ésta con una historia de suspense y apta los menores de edad.
▶Comentado en MM 109 ▶Puntuación: 77

Toma nota

Una interesante aventura, fiel al espíritu clásico del género.

LO BUENO:
- ▲ La combinación de terror y sentido del humor.
- ▲ El sistema de juego es el estándar del género.
- ▲ La localización al castellano es impecable.

LO MALO:
- ▼ En ocasiones es excesivamente complejo.
- ▼ Puede resultar demasiado macarra.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
78	NO TIENE

Team Sabre

EXPANSIÓN PARA D.F. BLACK HAWK DOWN

Sin novedad en los nuevos frentes

¿Dices que estuviste en las calles de Somalia rescatando pilotos americanos? Pues nadie mejor que tú, soldado, para tomarte unas "vacaciones pagadas" en los pastos de la droga sudamericanos o en el Golfo Pérsico…



Para bien y para mal, esta expansión sigue a pies juntillas las normas fijadas en el juego original, «Black Hawk Down». De nuevo, el jugador lidera un equipo de soldados de élite, y debe resolver situaciones de combate en zonas "calientes" del planeta. La fórmula se repite en contextos diferentes a lo largo de dos nuevas campañas, en Colombia y en Irán. En total, 11 misiones, que quizá se harían cortas si no fuese por la tremenda dificultad de algunos pasajes, en los que un simple error nos obliga a cargar una y otra vez. Además, el guardado rápido está limitado, lo que complica aún más las cosas.

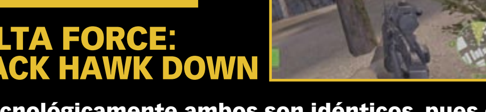
Curiosamente, aunque sólo se han añadido tres armas nuevas, se nota que esta expansión pretende ser más espectacular: los vehículos "revientan" en tremendas explosiones cuando reciben unas balas y los enemigos son tan numerosos… como carentes de inteligencia.

El apartado multijugador, por su parte, es muy completo, con siete modos de enfrentamiento diferentes, y el único "pero" sigue siendo el engorroso sistema de participación, que obliga a un largo proceso de registro con claves de producto, cuentas de email y contraseñas.

Las novedades en esta expansión son casi nulas, pero los que disfrutaron con los asaltos en helicóptero de «Delta Force Black Hawk Down» vuelven a tener buenas dosis de gatillo. No esperes encontrar realismo bélico o gráficos alucinantes, éste es sobre todo un título entretenido, sin aspiraciones técnicas.

J.M.G.

La referencia



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

- **Tecnológicamente ambos son idénticos, pues el original comparte motor gráfico con su expansión.**
- **«Team Sabre» tiene más modos multijugador y ofrece un poco más de espectacularidad.**
- **A diferencia de la referencia, «Team Sabre» no está inspirado en ningún suceso real ni en ninguna película.**



Los asaltos que realizamos con vehículos son divertidos, pero a la larga se hacen repetitivos.



Los enemigos no son especialmente inteligentes. Pero sí son numerosísimos: están por todas partes.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2600+** RAM: **512 MB** TARJETA 3D: **Radeon 9800 PRO** CONEXIÓN: **Cable**



FICHA TÉCNICA
- Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos).
- Edad recomendada (PEGI): **16+** Estudio: **Ritual Entertainment** Compañía: **Novalogic**
- Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible**
- PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas)* Página Web: ***www.novalogic.com***

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: **Pentium 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **1,2 GB**
- Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

No es muy realista pero, eso sí, es tan frenético como divertido.

LO BUENO:
- ▲ El modo individual es trepidante.
- ▲ Dos campañas bastante variadas.
- ▲ Incluye una plantilla de cartón para el teclado.

LO MALO:
- ▼ Baja IA de los enemigos.
- ▼ Poca calidad de las texturas.

INDIVIDUAL 68

MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es **más competitivo** y fomenta un tipo de juego más táctico.

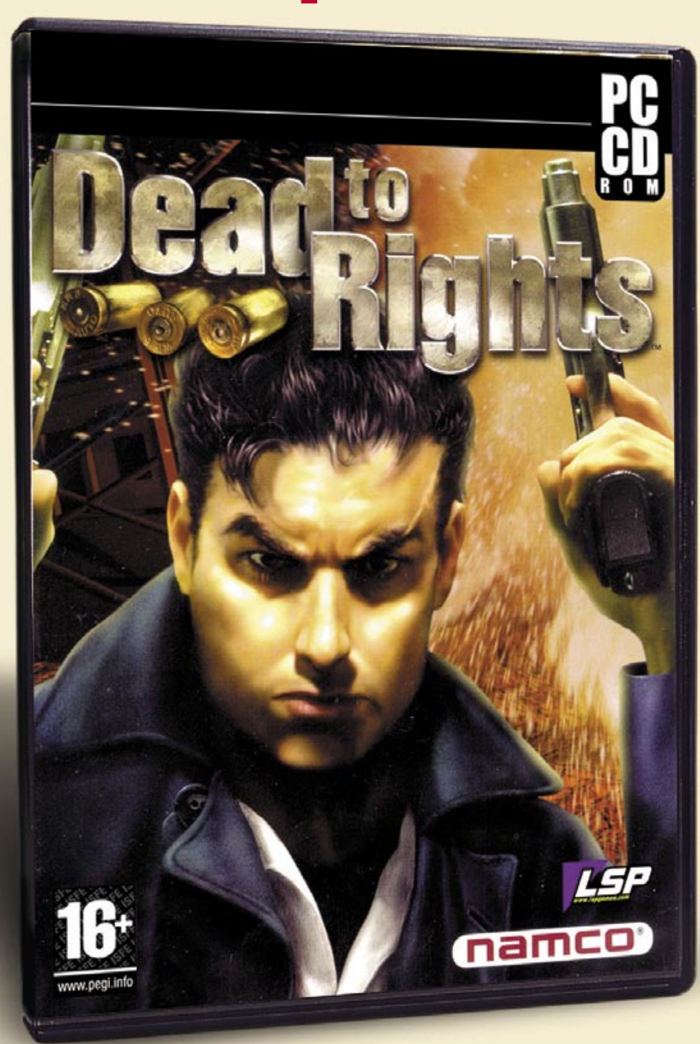
SOLO:
Lo mejor: Las misiones de "barrido" en aparatos.
Lo peor: La pobre IA de los enemigos les hace reaccionar extrañamente.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los escenarios son amplios y hay varios modos de juego distintos.
Lo peor: Los vehículos no se pueden pilotar.

Gran Concurso

DEAD TO RIGHTS

¡¡Ampliamos la participación!!



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS

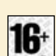
- **1 PACK:**
  - **TARJETA GRÁFICA ATI RADEON 9600 PRO**
  - **JUEGO DEAD TO RIGHTS**
- **40 JUEGOS DEAD TO RIGHTS**



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **RIGHTS** seguido de un espacio y tus datos personales









BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Sonic Adventure DX Director's Cut

¡Menudo regreso!

A la redacción de Micromanía ha llegado un erizo de color azul que dice que es famoso, desde hace más de diez años, por ser el más rápido y el que mejor salta entre miles de plataformas. Y resulta divertido jugar con este… ¡Sonic!

Hemos de reconocer que en el PC no se prodigan demasiado los juegos de plataformas. Aunque recientemente hemos disfrutado de una maravilla como «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo», aventura con un importante componente plataformero, lo cierto es que últimamente echábamos en falta algún "pura sangre" dentro del género. Sonic, la mascota de Sega, viene a paliar esta ausencia.

A la antigua usanza

«Sonic Adventure DX Director's Cut» es básicamente un juego de plataformas de los de siempre, donde lo primordial es recorrer todos los escenarios recogiendo anillos y eliminando enemigos hasta llegar al final de cada nivel. El argumento, que ciertamente no es lo más importante en este tipo de juegos, gira una vez más alrededor del malvado doctor Eggman, que tiene la intención trasformar la Tierra en Robotnikland, la diabólica visión de su mundo ideal. Para llevar a cabo este pérfido plan, tendrá que echar mano de siete esmeraldas perdidas por todo el planeta, y nuestra misión no es otra que controlar a Sonic y sus amigos para dar al traste con este plan.

Hay que destacar que dentro del formato clásico de un juego de plataformas, se han incluido ciertos matices más propios de una aventura, como la posibilidad de hablar con algunos personajes, o la necesidad de ciertos objetos para continuar con el juego. También es cierto, eso sí, que la localización de los mismos no suele obedecer a ninguna lógica, y a menudo, estamos

La referencia

P.O.P.: LAS ARENAS DEL TIEMPO

- **«Prince of Persia» es una aventura con un ritmo más pausado, que incluye complejas secuencias de plataformas más profundas.**
- **Tecnológicamente, «Las Arenas del Tiempo» tiene un nivel bastante más elevado.**
- **Ambos sufren de problemas de cámara, aunque en la referencia, son menos acusados.**



Los niveles protagonizados por el erizo azul son los más divertidos y emocionantes.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000+** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **No aplicable**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, GC** Género: **Plataformas** Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces) Edad recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Sonic Team** Compañía: **Sega** Distribuidor: **Acclaim** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29.95 €** Página Web: ***www.sonic-dx.com*** La Web ofrece, en castellano, información sobre los personajes, la historia y las características del juego. Claro, que no es una visita obligada…

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de niveles: **32 (10 Sonic, 5 Tails, 5 Knuckles, 3 Amy, 5 E-102 Gamma, 4 Big)** Personajes disponibles: **6 (Sonic, Tails, Knuckles, Amy, E-102 Gamma, Big)** Modos de juego: **3 (Aventura, Mission y Trial).** Editor de misiones: **No** Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1.4 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**



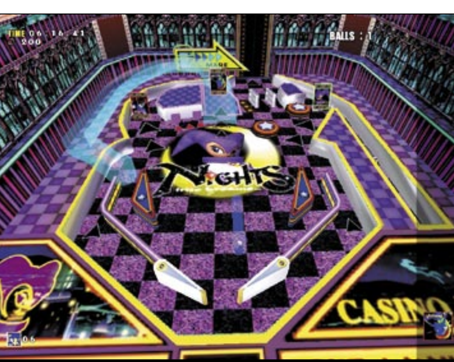
Una versión muy especial

RESPECTO AL ORIGINAL aparecido hace años en la consola Dreamcast, la nueva versión ofrece un número considerable de mejoras. Una vez finalizados los niveles de un personaje, se desbloqueará un nuevo modo de juego bautizado como "Misión", y cuyo mecanismo consiste en realizar pequeñas tareas, como por ejemplo encontrar a un determinado personaje.

PARA LOS NOSTÁLGICOS, además, Sega ha incluido un extra de lo más suculento: 12 juegos de la serie "Sonic", extraídos directamente de la consola portátil Game Gear. Tecnológicamente también se ha mejorado el aspecto gráfico de algunos modelos tridimensionales, aunque se sigue notando que es un título procedente de una plataforma con menor potencia.



El desarrollo de algunas fases es verdaderamente "super-sónic-o".



La inclusión de muchos mini juegos ameniza el curso de las partidas.



Es de agradecer que cada personaje tenga su propio estilo de juego.



En general, el nivel de dificultad de los jefes finales no es muy elevado.

LA TECNOLOGÍA NO ES SU PUNTO FUERTE, PERO EL COLORIDO DE LOS ESCENARIOS ES SOBERBIO, Y SU VARIEDAD, ENORME

dando vueltas por los escenarios sin un rumbo fijo, hasta dar con lo buscado.

Para todos los gustos

«Sonic Adventure DX Director's Cut» posee una variedad de juego impropia dentro de su género. Incluye un buen puñado de minijuegos realmente divertidos, como las carreras Chao o diferentes mesas de "pinball" y, además, los seis personajes con los que podemos jugar ofrecen estilos de juego distintos, que van desde la increíble velocidad de Sonic recorriendo los escenarios, hasta la parsimonia del gato Big "pescando" bichos. Por su parte, el diseño de los niveles es acertado, aunque su tamaño no sea muy grande, y esto convierte a las partidas en una explosión de adrenalina y diversión como pocas veces habíamos disfrutado anteriormente. Por desgracia, el enfoque de la cámara no está a la altura, y muchas veces nos obsequia con planos en los que ni siquiera vemos a nuestro personaje. El sistema de colisiones también presenta deficiencias, pues en determinadas ocasiones es posible atravesar paredes y obstáculos finalizando la fase sin más. Pero incluso con estos defectos, es tremendamente divertido y, sobre todo, una buena oportunidad de disfrutar de un plataformas de los de toda la vida.

J.M.H.

ALTERNATIVAS

TOMB RAIDER. EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Plataformas y aventura en la última entrega de la famosísima Lara Croft.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 80

BEYOND GOOD & EVIL
Plataformas, acción, aventuras y puzzles en uno de los juegos más completos y atractivos del momento.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 83

Toma nota

A pesar de los "bugs"que presenta, resulta **terriblemente adictivo.**

LO BUENO:
- El acertado diseño de los niveles.
- La cantidad de mini-juegos que incluye. Para todos los gustos.
- Los extras resultan en conjunto, de lo más atractivos.

LO MALO:
- El juego no está exento de errores.
- En tecnología gráfica, se queda ligeramente anticuado.
- Control diseñado para un pad.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	NO TIENE

Battle Mages

Combinando géneros

Hay que ver qué trajín se traen los magos en los juegos. Unos intentan apoderarse del universo, otros luchan entre si e incluso algunos se dedican a salvar el mundo. Pero, ¿qué ha sido de las chisteras y los juegos de cartas?



Puede que esta nueva apuesta dentro del género de la estrategia les sepa a poco a muchos aficionados. Y no porque estemos ante un título malo, no, sino por la falta de ideas originales en su desarrollo. «Battle Mages» es un juego de estrategia táctica en tiempo real, al que se le han añadido abundantes elementos de juego de rol, y toques de aventura.

Así, su historia gira en torno a un aprendiz, de mago o de guerrero, que debe enfrentarse al Señor de la Oscuridad. En su camino ha de manejar ejércitos, aprender hechizos y aumentar la experiencia de las tropas. A cambio, un elemento típico dentro del género como la recolección de recursos, ha quedado simplificado a la aparición de ciudades donde se pueden adquirir hombres que se unan a tu causa, y mejorarlos si han alcanzado un determinado nivel de experiencia.

Donde «Battle Mages» sí destaca especialmente es en su impactante aspecto tecnológico, sobre todo en la apoteósica recreación de los escenarios, los cuales gozan de un gran detalle y profundidad. Igualmente llama la atención el doblaje al castellano. Sin embargo, el interfaz no está a la misma altura, y es que, por ejemplo, no es posible pinchar a través del mini mapa para dirigirnos rápidamente a un lugar concreto, sino que deberemos ir manualmente hasta nuestro destino. Está claro, en fin, que «Battle Mages» no supone una revolución conceptual dentro de la saturada estrategia, pero tampoco es éste su fin. Eso sí, si lo que buscas es diversión con un estilo ya conocido, «Battle Mages» no te defraudará.

J.M.H.

La referencia

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN



- **A pesar del buen nivel gráfico de «Batlle Mages», nuestra referencia es incluso superior en este aspecto.**
- **Ambos combinan en su sistema de juego fuertes influencias de otros géneros, como el rol y la aventura.**
- **La fusión de géneros es más completa y absorbente en «Spellforce: The Orden of Dawn».**



Poder mejorar las unidades es la cualidad más atractiva del juego.



Los gráficos son de primer nivel, pero a costa de un potente ordenador.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000 +** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA
Disponible: **PC** Género: **Estrategia/Rol** Idioma: **Castellano** (Textos y voces)
Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Targem** Compañía: **Buka Entertainment**
Distribuidor: **Zeta Multimedia** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Abril**
PVP recomendado: **29,95 €** Página Web: ***www.targem.ru/projects/1/index.pl?***

LO QUE HAY QUE TENER
CPU: **Pentium III 733 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **900 MB**
Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56,6 KBps**

Toma nota

Buena combinación de rol y estrategia, pero no sorprende.

LO BUENO:
- La profundidad y la belleza de los escenarios.
- Que existan niveles de experiencia.
- El desafío de las misiones.

LO MALO:
- Requiere un PC potente.
- Algunos problemas con las cámaras.

INDIVIDUAL 70

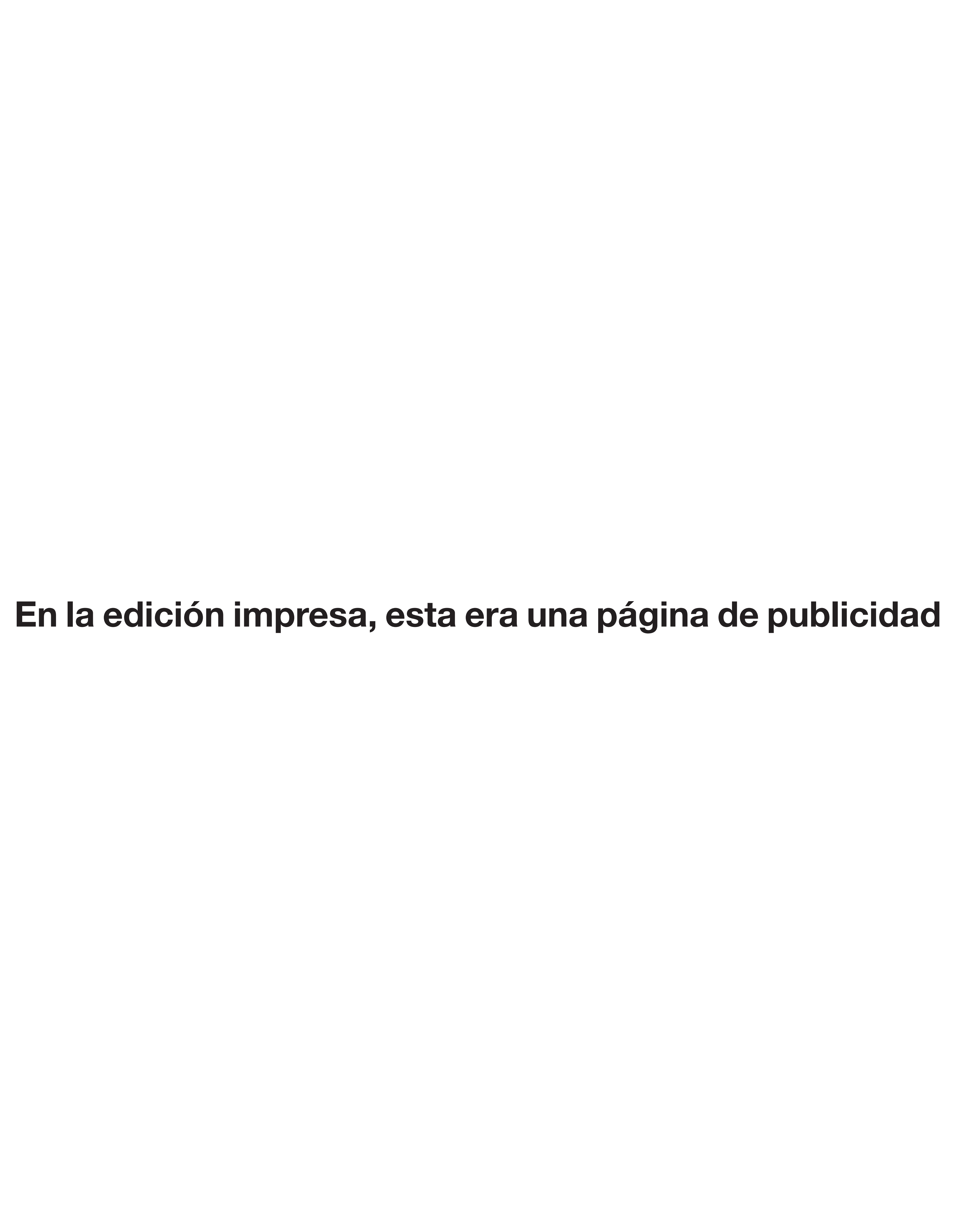
MULTIJUGADOR 68

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña para un jugador es más **atractiva y desafiante.**

SOLO:
Lo mejor: Mejorar la experiencia a través de "quests".
Lo peor: La táctica no admite muchas variaciones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Comprobar quién tiene los hechizos más potentes.
Lo peor: Pocos modos de juego y mapas multiusuario.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Chaser

Acción... y algo más

Supón que pierdes la memoria y, de pronto, descubres que todo el mundo te persigue para acabar contigo. Agobiante, ¿verdad? Pues deja de imaginártelo y prepárate a vivir una experiencia realmente angustiosa.

Aunque en un primer análisis «Chaser» puede parecer uno de tantos juegos de acción, lo cierto es que si profundizamos encontramos algunas características bastante reseñables, que hacen de él un título que sobrepasa los límites de lo estrictamente arcade para entrar en un terreno donde la inteligencia y la planificación tienen un merecido protagonismo.

Descubre quién eres

La acción transcurre en un futuro no muy lejano en el que nuestro protagonista, Chaser, tiene serios problemas para recordar su pasado y su identidad. Perseguido por todo el mundo tendrá que viajar de la estación espacial de Marte hasta la Tierra, mientras va recuperando poco a poco su memoria. A partir de este planteamiento, bastante poco original, todo hay que decirlo, «Chaser» nos permite disfrutar de una jugabilidad interesante, centrada principalmente en la acción en primera persona, sí, pero con suficientes dosis de infiltración o de trabajo en equipo como destacar sobre la de otros juegos similares.

Además, la abundancia de escenarios y su gran tamaño contribuyen a aumentar la sensación de variedad.

Desgraciadamente, y ésta es una de las principales limitaciones del juego, la inteligencia artificial no está a la misma altura, y de hecho en la mayor parte de los enfrentamientos nuestros enemigos se limitan a mostrar un comportamiento repetitivo y muy poco realista.

El sistema de control, por su parte, es realmente sencillo de dominar, pero la escasez de movimientos dis-

La referencia

CALL OF DUTY

- **Ambos juegos comparten un sistema de juego similar.**
- **«Call of Duty» es muy superior tecnológicamente.**
- **La ambientación histórica de «Call of Duty» tiene poco que ver con la de «Chaser».**



Sin ser excepcionales, algunos de los efectos visuales resultan bastante interesantes.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Cauldron** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Nobilis** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 €** ▶Página Web: ***www.chasergame.com*** Una página bastante completa, aunque está en inglés, en la que podemos encontrar y bajarnos todo tipo de mapas, parches, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Misiones: **40** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Armas: **20** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4 (combate a muerte, combate a muerte por equipos, capturar la bandera, tropas de asalto)** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 650 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,35 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexion: **ADSL**



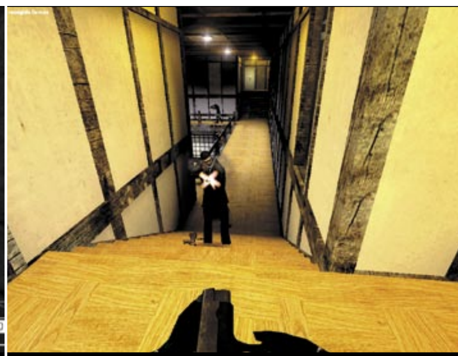
Preparados para la lucha

LAS ARMAS son muy variadas y abundantes en todo el juego y, además, podemos llevar encima todas las que queramos, pero aún así, habrá que tener cuidado con la munición. Lo más aconsejable es utilizar el mismo tipo de arma que usen nuestros oponentes, pudiendo, de esta forma, recoger la munición que suelte el enemigo una vez eliminado.

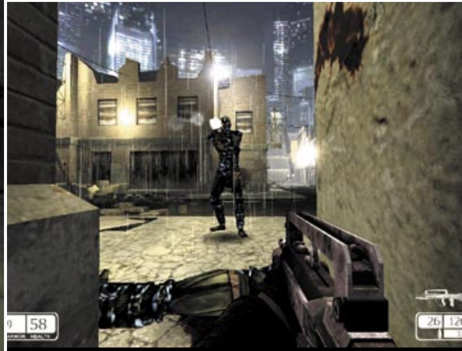
LA ARMADURA adquiere en «Chaser» una importancia capital, porque nuestros enemigos suplen todo lo que les falta en inteligencia artificial con una puntería sobrenatural. Así las cosas, una de las constantes del juego es nuestro peregrinar a los puntos fijos en los que se puede restaurar, lo que ciertamente hace que disminuya algo el ritmo de juego.



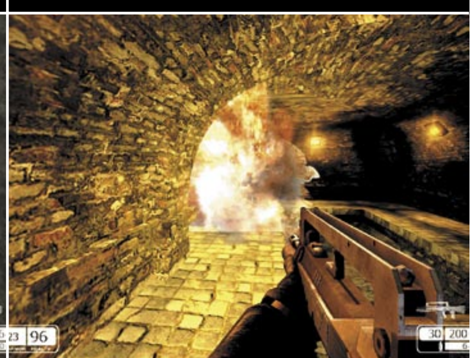
La dificultad no está demasiado bien ajustada en algunos niveles.



La escasa inteligencia artificial de los enemigos es un grave problema.



El juego posee tanto escenarios exteriores como interiores.



El amplio catálogo de armas aumenta la sensación de variedad del juego.

SIN DESTACAR ESPECIALMENTE EN NINGUNO DE SUS APARTADOS, «CHASER» OFRECE UN CONJUNTO INTERESANTE Y JUGABLE

ponibles –sólo podemos caminar, subir escaleras, saltar y agacharnos– lo hace simple. Afortunadamente, esto se compensa gracias a un elevado número de armas a nuestra disposición y a una cantidad adecuada de enemigos diferentes a batir.
En cuanto al apartado técnico, el juego hace gala de un motor gráfico que cumple con su cometido de manera convincente. Destacan, sobre todo, los efectos luminosos, muy realistas, y algunos efectos especiales tales como la rotura de cristales o la interacción del agua con los distintos personajes y objetos del entorno.
En lo que respecta al sonido, «Chaser» tiene una buena banda sonora que además se integra muy bien en la ambientación del juego.
Nos encontramos, en definitiva, ante un juego entretenido, lastrado por algunos problemas técnicos, pero suficientemente entretenido como para destacar por encima de la media de uno de los géneros más explotados del momento.

J.F.G

ALTERNATIVAS

ARMED & DANGEROUS
Si lo que te gusta es la acción pura y sin complicaciones no te puedes perder esta pequeña joya.
▶Comentado en MM 109 ▶Puntuación: 86

HALO
De concepto parecido, pero mejor elaborado técnicamente y con más opciones multijugador.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Divertido juego de acción, aunque algo simple y limitado.

LO BUENO:
- La amplitud y variedad de los escenarios.
- La variedad de armas disponibles.
- El modo multijugador, con cuatro modalidades distintas.

LO MALO:
- El poco realismo de la IA de los enemigos.
- Algunos problemas de las texturas.
- Es fácil perderse en algunos niveles.

MODO INDIVIDUAL: 72

MODO MULTIJUGADOR: 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos son buenos, aunque el modo multijugador **es más trepidante.**

SOLO:
Lo mejor: Seguir paso a paso el argumento.
Lo peor: Algunas misiones resultan demasiados sencillas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los distintos modos de juego, hasta cuatro en total.
Lo peor: El escaso número de servidores.

Review
A EXAMEN

Viaje al Centro de la Tierra

Billete sin retorno

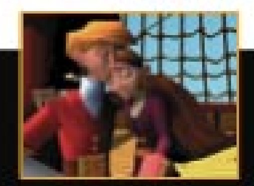
Si Julio Verne levantara la cabeza... vale, es poco probable que lo haga, pero si lo hiciera nos imaginamos que no estaría muy contento con esta aventura que al parecer se inspira en una de sus novelas más famosas.

A pesar de su título y por más que sus desarrolladores digan lo contrario, «Viaje al Centro de la Tierra» no tiene más que ver con el libro de Julio Verne que, pongamos, «Prince of Persia» con Las Mil y Una Noches. Se trata, sí, de una aventura ambientada en el mundo subterráneo de la novela de Verne, pero a partir de ahí cualquier parecido es pura coincidencia.

Y es que ya desde el mismo principio se ve que algo no anda bien en este juego. Su argumento, que gira alrededor de una fotógrafa que cae por una grieta hasta llegar al centro de la Tierra –así, tal cual– y allí se encuentra un pueblo formado por descendientes de antiguos científicos, es cuando menos peregrino, por no decir disparatado. Pero incluso si hacemos una suspensión de la credulidad, la cosa no acaba ahí. El sistema de juego, algo que se da por supuesto en una aventura, como ésta, de las de "apuntar y pulsar", hace aguas por todas partes. Para empezar, los "hotspots", los puntos importantes de cada escenario sobre los que podemos actuar y que hacen que el cursor cambie de forma, son muy pequeños y resulta complicado encontrarlos. Además, al pulsar sobre ellos casi nunca recibimos ningún tipo de información, por lo que es necesario ir probando todos los objetos del inventario hasta dar con el adecuado. Y lo que es peor, algunas veces el cursor no reacciona en absoluto al pasar por lugares sobre los que sí que tenemos que actuar. Todo ello en conjunto reduce drásticamente la jugabilidad. Y si encima añadimos un motor gráfico muy normalito, unos puzzles con soluciones muy poco intuitivas, y un desarrollo bastante lento, el resultado es una aventura que podrá interesar a los incondicionales del género, pero que dejará fríos al resto de los usuarios.

J.P.V.

La referencia



LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- El sistema de juego de «La Fuga...» es más completo y variado.
- El acabado gráfico de «Viaje al Centro de la Tierra» es muy inferior al de la referencia.
- En «La Fuga...» cuenta una historia mucho más divertida e interesante.



Los diálogos sólo nos permiten elegir el orden de las preguntas a realizar, no las mismas.

El motor gráfico cumple adecuadamente su papel, aunque sin muchas pretensiones.



Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **PIII 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, GeForce 2 MX 32 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **TP (Todos los públicos)** Estudio: **Frogwares** Compañía: **Micro Application** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **44,95 €** Página web: ***www.journey-earth.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHZ** RAM: **64 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Modem: **no requiere**

Toma nota

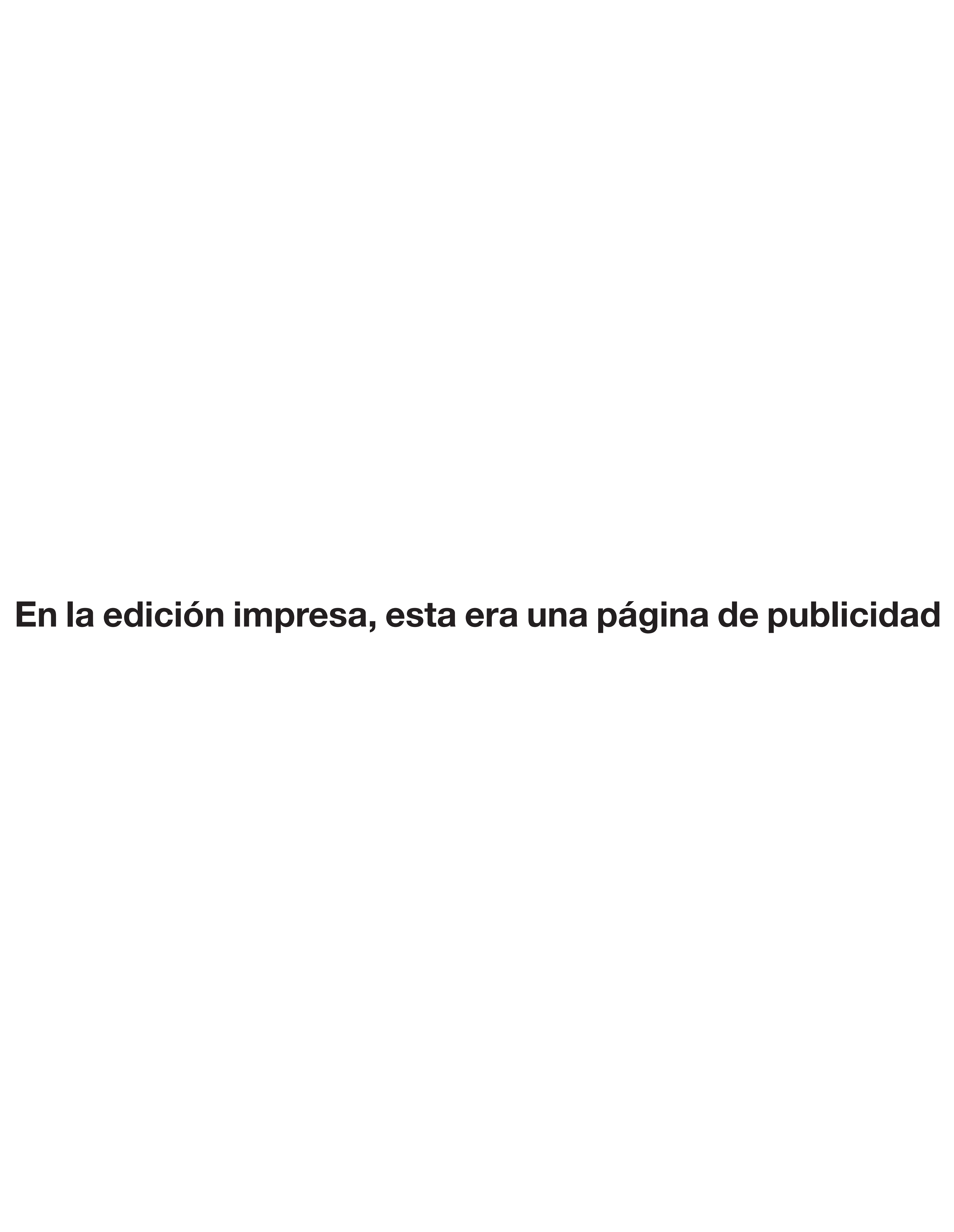
Una aventura flojilla, apta sólo para los más incondicionales.

LO BUENO:
- Está localizado al castellano.
- Resulta accesible para todo tipo de usuarios.

LO MALO:
- El sistema de juego presenta graves problemas.
- El argumento no tiene mucha coherencia.
- Algunos puzzles son excesivamente complicados.

MODO INDIVIDUAL: 55

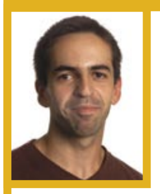
MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica y las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción



Javier Moreno

Alta estrategia

Aunque ha quedado atrás la fiebre de las rebajas, en lo que se refiere a los videojuegos estamos ante un momento excepcional para adquirir a buen precio auténticas joyas. Marzo se presenta como un mes especialmente atractivo para los aficionados a los géneros de la estrategia y la acción táctica, no tanto por la cantidad, que también es notable, sino por la gran calidad de algunos de los juegos que veremos reeditados. Destaca de sobremanera el relanzamiento de «Empire Earth», un juego que ha sido considerado como el mejor dentro de su género hasta hace poco. Para los que quieren algo más de acción, la colección «S.W.A.T.» representa uno de los productos más completos que se pueden adquirir. En definitiva, una ocasión perfecta para juegazos que no deberías perderte.



■ Nuestro grupo está especializado en operaciones de rescate de rehénes y lucha antiterrorista.



PACK S.W.A.T.

INCLUYE SWAT, SWAT 2 Y SWAT 3: ELITE EDITION

Una colección de acción táctica total

ANTES DECÍAMOS

La serie «S.W.A.T.» ha sido un emblema para el género de acción táctica, aunque comenzase dentro de lo que se entendía por estrategia. Al mando de un grupo de agentes especializado en la lucha antiterrorista, debíamos realizar acciones coordinadas para evitar la detonación de explosivos, detener a un francotirador o salvar la vida de rehénes. El planteamiento ha sido el mismo, pero con la llegada de «S.W.A.T. 3» la serie se vio potenciada por las 3D. Con ello, la atmósfera de «S.W.A.T.» se hizo mucho más sugerente, y logró dar a la serie el realismo que le faltaba, además de presentar una acción mucho más inmersiva. Nos encontrábamos ante muy diversas situaciones tácticas en las que siempre era necesario templar los nervios.

SWAT 3 Close Combat Battles

LA ANTIGUA NOTA: **89**

AHORA DECIMOS

Los integrantes del pack abordan la estrategia y la acción táctica, pero sin duda «SWAT 3» es lo más interesante de este pack. Ofrece una experiencia táctica realista que no da sensación de antiguo. Tiene un interfaz muy acertado y se muestra muy riguroso en el tratamiento de armas, equipo y procedimientos tácticos, mientras que las misiones se resuelven de manera no demasiado lineal. Además, se incluye una versión especial de la tercera entrega –Elite Edition– con nuevas misiones y modos multijugador. Así pues, el pack resulta una adquisición de lo más recomendable.

LA NUEVA NOTA: **83**

Infomanía 

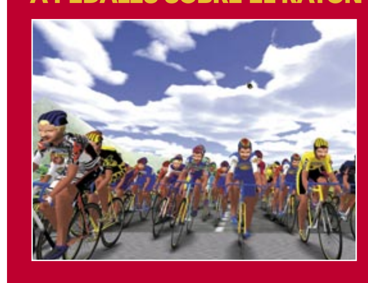
Actualizaciones en **www.games.sierra.com/games/swat3/**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia/Acción Táctica** ▶Idioma: **Castellano** (Textos) ▶Estudio: **Sierra Studios** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶PVP recomendado: **12.99 €** ▶Clasificación PEGI: **+16**

Las próximas reediciones

CYCLING MANAGER 2

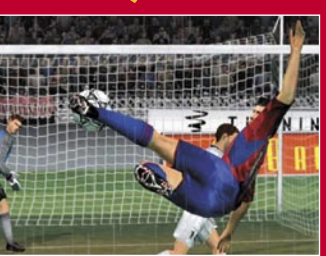
A PEDALES SOBRE EL RATÓN



¿Aficionado al ciclismo?... Pues atento a «Cycling Manager 2», que Friendware edita este mes, un completo simulador/manager que ofrece un detallado desarrollo de las etapas y permite gestionar todos los aspectos que se dan en el ciclismo.

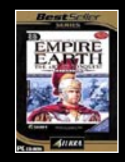
FOOTBALL GENERATION

LLEVA TU EQUIPO A LO MÁS ALTO



Dentro de su serie Premium, FX Interactive ha reeditado el simulador de fútbol «Football Generation», creado por los estudios italianos Trecisión, que ofrece varias modalidades de juego e incluye un editor de jugadores y equipos.

LO MEJOR DEL MES



EMPIRE EARTH BEST SELLERS

Sublime, sin más

ANTES DECÍAMOS

Rick Goodman, el diseñador del incombustible «Age of Empires», se las ingenió una vez más para desarrollar uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos. Desde su lanzamiento, estaba claro que «Empire Earth» se mantendría durante un tiempo como la máxima expresión del género. Recogiendo los elementos básicos de todas las producciones típicas del género, los elevó a la enésima potencia convirtiendo a «Empire Earth» en uno de los mayores aciertos de su tiempo. El juego ofrecía un estilo de juego bastante clásico dentro del género, con una vertiente de estrategia bélica y otra de gestión de recursos. Era un recorrido de 500.000 años de historia con una de las 20 civilizaciones comprendidas. Además, incluía un completísimo editor de escenarios y unidades, un modo multijugador altamente adictivo, y un motor gráfico en 3D auténticamente espectacular. Sólo el sistema de cámaras distaba de la perfección vista en otros apartados.

LA ANTIGUA NOTA: **98**

AHORA DECIMOS

Sólo el reciente lanzamiento «Empires: Los Albores de la Edad Moderna», –también diseñado por Goodman– ha logrado dar un relevo a «Empire Earth», que hasta entonces se había mantenido como referencia del género. Hay que reconocer a éste título el mérito de haber aguantado el paso del tiempo de manera admirable, no sólo en el apartado tecnológico, sino considerando todos sus atributos como juego. Todavía sigue siendo uno de los títulos que mejor reúne todo aquello que demandan los aficionados a la estrategia en tiempo real: recolección de recursos, un árbol tecnológico muy completo, un modo multijugador adictivo, y un elevado número de civilizaciones y unidades disponibles. Todo esto, lo lleva a un entorno tridimensional muy dinámico y atractivo, capaz de rivalizar con los de títulos actuales.

Si además tenemos en cuenta que la nueva edición incluye su expansión «The Art of Conquest», nos encontramos, sin duda alguna, ante una de las ofertas más suculentas dentro del actual mercado de ocasión. Simplemente imprescindible.

LA NUEVA NOTA: **90**

■ **Los gráficos muestran entornos en 3D con un detalle gráfico que no se ha quedado, ni mucho menos, atrás.**

Infomanía 12+

Actualizaciones en **www.empireearth.sierra.com/**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Estudio: **Stainless Steel Studios** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Sierra** ▶PVP recomendado: **14.95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**

SID MEIER'S SIM GOLF

¿QUÉ HACE UN GENIO EN SU TIEMPO LIBRE?



El gran decano de los videojuegos, Sid Meier, nos sorprendió hace dos años con un juego del golf en el que podíamos construir campos para luego jugar sobre ellos. ¿Curioso no?... Electronics Arts tiene previsto relanzarlo muy pronto entre sus clásicos.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

REGRESA EL AGENTE QUE MEJOR VISTE



...Y no sólo por sus trajes, sino también por la cantidad de curiosos artefactos que muestra en la entrega «Nightfire» de la serie de acción «James Bond 007». Electronic Arts reedita este título en su línea Classics, previsto para el mes de abril.

Series clásicas

ATARI

Civilization III + Conquests	54.95€
Civilization III + Play the World	29.95€

CLASSIC ELECTRONIC ARTS

Black & White + Creature Isle	24,95€
C&C Red Alert 2 + C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	24,95€
Command & Conquer: Renegade + Clive Barker's Undying	24,95€
Need for Speed Porsche 2000 + Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL	24,95€
Shogun: Total War + Shogun: Mongol Invasion	24,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€

DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS

Los Sims: Megaluxe	44,95€
Medal of Honor: Allied Assault	49,95€
Battlefield 1942: Deluxe Edition	9.95€
C&C Generals: Deluxe Edition	49.95€

LEGENDS ELECTRONIC ARTS

Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€
Star Wars: Starfighter	19.95€

ORO Y PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE

Cycling Manager 2 Serie Oro	9.95€
Delta Force: Land Warrior Serie Oro	9,95€
IL-2 Sturmovik	19,95€

FX PREMIUM FX INTERACTIVE

Hollywood Monsters	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
La Trilogía Dragons Lair	9,95€
Morpheus	9.95€
3D Power Tank	9.95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9.95€
Submarine Titans	9,95€
The Fallen	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Traitor's Gate	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19.95€
Torrente: El Juego	9.95€

XPLOSIVE PLANETA DE AGOSTINI

Bust a Move	5,95€
Civilization: Call to Power	9,95€
Formula Karts	5,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1.942	6,95€

ESPECIALES PROEIN

Commandos: Edición Histórica	29,95€

VALUSOFT PROEIN

100 + Great Games Volume 2	19,95€
202 Game Collection	19,95€
Burn & Go Professional	19,95€




■ La gran cantidad de variables a controlar se convierten en la mejor característica del juego.



INDUSTRY GIANT II TITANIUM

Un buen negocio

ANTES DECÍAMOS

Otro tycoon más, pensábamos por aquel entonces. Sin embargo, lo que en un principio parecía un juego demasiado engorroso y complicado de manejar, se desveló como un título muy apetecible si le dedicábamos el tiempo necesario. Para convertirte en un magnate de los negocios había que comerciar con innumerables recursos en mapas de enorme amplitud, y coordinar cientos de tareas, que aunque complejas al principio, terminaban proporcionando la auténtica diversión.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

Este es uno de esos juegos de estrategia complejos, en los que la consecución de un simple escenario puede llevarnos días y días. El desarrollo de algunos niveles puede eternizarse y el interfaz no es todo lo completo que debiera, pero la profundidad de todas las acciones disponibles termina por cautivarnos. Además funciona en equipos muy modestos. Con todo, se trata de una de las mejores simulaciones económicas de hoy.

LA NUEVA NOTA: **75**

Infomanía — Actualizaciones en www.g2.jowood.com/main.php?lang=en

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Castellano** (Textos y manual) ▶**Jowood** ▶**Zeta Games** ▶**9.95 €** ▶**+3**



SILENT HUNTER II

Ataques submarinos en manada



■ No hay nada más realista si quieres sentirte al mando de un submarino.

ANTES DECÍAMOS

Cinco años después del primer «Silent Hunter», esta segunda entrega no defraudó en absoluto. Este simulador de la guerra submarina de la Segunda Guerra Mundial –submarinos alemanes, contra los convoys aliados– era, sin duda, un prodigio por su realismo, sus gráficos en 3D y su estremecedor sonido.

LA ANTIGUA NOTA: **92**

AHORA DECIMOS

«Silent Hunter II» fue realizado con una especial atención al realismo táctico y a lograr una simulación de alto nivel. Pero, sus tres años de antigüedad le pasan factura en el aspecto tecnológico, –concretamente el motor gráfico se ha quedado algo anticuado–. Además, la IA no está todo lo depurada que desearíamos. Por lo demás, nos encontramos ante un simulador tremendamente inmersivo. Quizá sea demasiado sobrio para los no aficionados al género, pero, en cambio, está perfectamente ambientado, y posee un alto grado de rigor en el desarrollo de su campaña histórica. Cabe recordar que permite interactuar con «Destroyer Command», lo que resulta un interesante valor añadido. A la espera de su tercera entrega, es el mejor simulador de combate naval.

LA NUEVA NOTA: **84**

Infomanía 12+ — Actualizaciones en www.silenthunterii.com/

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (Textos) ▶Estudio: **SSI** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶PVP recomendado: **9.95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**



AQUANOX EDICIÓN TITANIUM

Acción en las profundidades del océano

ANTES DECÍAMOS

«Aquanox» fue de los primeros juegos en aprovechar las librerías DirectX 8.0 de Microsoft. Al incluirlo en numerosos paquetes con hardware gráfico se le consideró, en parte, como un demostrador de tecnología. Pero más allá de ello, «Aquanox» se reveló como un divertido juego de acción al mando de naves submarinas que entablaban feroces combates entre si.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

Éste es uno de esos casos en los que el juego original es manifiestamente superior a su continuación. Si «Aquanox 2» te pareció "del montón", te llevarás una grata sorpresa si decides darle una oportunidad a su antecesor. En lo que respecta a gráficos y sonido sigue estando más que a la altura. El modo multijugador puede resultar algo escueto pero las más de treinta misiones que ofrece la campaña en modo individual te mantendrán frente al monitor por mucho tiempo. Y es que «Aquanox» representa una oportunidad estupenda para disfrutar de un juego de acción clásico a pesar de todo: un "matamarcianos". Pero enmascarado tras una trama argumental de lo más sugerente que hace al juego muy adictivo.

LA NUEVA NOTA: **82**



■ El reto de recrear con acierto el complicado mundo submarino fue resuelto de manera sobresaliente.

Infomanía — Actualizaciones en www.aquanox.de/e/

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Estudio: **Massive Dev.** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶PVP recomendado: **9.95 €** ▶**+15**



CULTURES 2 TITANIUM

Encomiéndate a Odín

ANTES DECÍAMOS

A pesar de resultar divertido, «Cultures 2» no logró continuar la estela de éxito del original. Ambientado en el mundo vikingo, debíamos gestionar tanto social como militarmente a nuestro pueblo a través de once escenarios que componen la campaña para un jugador. La combinación de "god-game" con toques de rol, nos daban partidas entretenidas pero resultaba difícil explotar a fondo las cualidades del juego.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

«Cultures 2» posee cualidades para despertar el interés del aficionado a la estrategia en tiempo real. La gestión de las actividades de los habitantes del pueblo es muy absorbente, aunque no podemos decir lo mismo de la gestión militar, demasiado simplificada para lo acostumbrado actualmente. Aunque no destaca por su tecnología, sus gráficos son muy vistosos.

LA NUEVA NOTA: **75**

■ **La pantalla muestra muy bien el mapa pero el interfaz no nos da la información acertadamente.**



Infomanía FICHA TÉCNICA Actualizaciones en **www.cultures2.de**

▶Estrategia ▶Castellano ▶Funatics ▶Jowood Productions ▶Zeta Games ▶9.95 € ▶+3



■ **Casi toda la aventura transcurre en escenarios interiores donde es más fácil coordinar un grupo.**



PÁNICO NUCLEAR CODE GAME LIMITED

Táctica sin quebraderos

ANTES DECÍAMOSA

Acción táctica de mano de la compañía los precursores del género, Red Storm. Un juego inspirado en la película "Pánico Nuclear". Tenía buena pinta, pero dado su pretensión de popularidad, «Pánico Nuclear» –que por cierto no tenía nada que ver con el guión de la película– renunció a profundizar demasiado en la táctica, resultando más asequible para los no iniciados, pero dando lugar a la vez a un juego poco destacable.

LA ANTIGUA NOTA: **65**

AHORA DECIMOS

Juegos de acción táctica más recientes como «Rainbow Six 3», están mucho más avanzados, aunque eso no implica que «Pánico Nuclear» no tenga interesantes características que le convierten en un título muy apropiado para quienes quiren iniciarse en este subgénero. Es muy sencillo y algo limitado en cuanto a opciones. Quizá lo mejor es su apartado multijugador.

LA NUEVA NOTA: **70**



Infomanía 12 FICHA TÉCNICA Actualizaciones en **www.sumofallfears.ubi.com**

▶Acción táctica ▶Castellano ▶Red Storm ▶Ubi Soft ▶Ubi Soft ▶9.95 € ▶+12



POST MORTEN

Aventura y mucho suspense

ANTES DECÍAMOS

Tras la aparición de«Syberia», Microïds no se demoró mucho en el lanzamiento de «Post Mortem», una aventura gráfica que seguía a pies juntillas los cánones básicos del género. El juego nos ponía en la piel de un investigador tras la pista de unos misteriosos asesinatos ocurridos en París. Trama absorbente, y sobre todo, unos diálogos muy bien elaborados.

LA ANTIGUA NOTA: **73**

AHORA DECIMOS

Lo que un verdadero seguidor del género busca en una aventura gráfica es un argumento interesante y, sobre todo, puzzles desafiantes. En «Post Mortem» están ambas cosas, eso sin olvidar el citado sistema de diálogos por el cual nuestras preguntas y respuestas pueden influir decisivamente en el desenlace.

LA NUEVA NOTA: **70**

Infomanía 16 FICHA TÉCNICA Actualizaciones en **dreamcatchergames.com**

▶Aventura ▶Castellano ▶Dreamcatcher ▶Microïds ▶Virgin Play ▶11.95 € ▶+16



■ **La combinación típica de entornos 2D y personajes 3D tiene aquí uno de sus mejores ejemplos de realización.**

Series clásicas

VALUSOFT PROEIN

Elite Forces Navy Seals II	19,95€
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95€
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95€
Elite Forces WWII Normandy	19,95€
Elite Forces Navy Seals	19,95€
I Was an Atomic Mutant	19,95€
Las Vegas Casino Player's Collection	19,95€

XTREME PROEIN

Beach Life	17,95€
Soldier of Fortune 2	17.95€
Commandos: Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17.95€
Quake III	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17.95€
Cossacks Gold Edition	12.95€

HI SCORE PUNTO SOFT

Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

CODEGAME UBI SOFT

Age of Empires Gold	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Pánico Nuclear	9.95€
Midtown Maddness	9.95€
Morrowind Game of the Year	29,95€
Silent Hunter II	9.95€

WHITE LABEL VIRGIN PLAY

All Sports Pack	14,95€
Baldur's Gate	11,96€
Fallout Compilation	17,95€
Iron Storm	19,95€
IWD Compilation	59,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11.95€
Salammbo	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

BEST SELLER VIVENDI

Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth	14.95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lifes Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12.99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€

TITANIUM ZETA GAMES

Aquanox	9.95€
Cultures II	9.95€
Etherlord	9,95€
Industry Giant II	9.95€
Kart 2002	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€

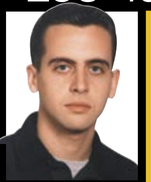


RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jacobo Martínez

Hacía tiempo que no tenía tantos problemas para elegir un juego de acción al que jugar. Por la abundancia de grandes títulos, claro.

1 **Far Cry**
2 **Call of Duty**
3 **Empires**
4 **SpellForce**
5 **Deus Ex: Invisible War**

La lista negra

La Lista Negra sigue sin cambios un mes más. ¿Significará eso que las compañías no tienen tiempo para sacar juegos malos, porque están ocupadas preparando grandes títulos? Ojalá...

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

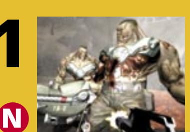
3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

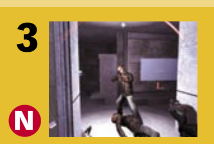
Los Recomendados

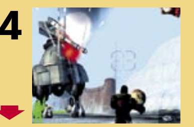
A pesar de que, como sucede cada año, febrero no se ha prodigado demasiado en nuevos juegos, hemos de felicitarnos por la excepcional calidad de los que han aparecido. Por supuesto por la increíble acción de «Far Cry», pero también por «Deus Ex: Invisible War», original como pocos, «Colin McRae Rally 04», adictivo a más no poder, y «Counter-Strike Condition Zero», que vuelve a poner de moda uno de los juegos online más populares de todos los tiempos.

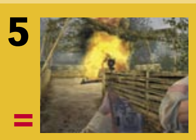
1 (N)

Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El mejor juego de acción del momento nos ofrece una jugabilidad de infarto y un acabado técnico insuperable.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI

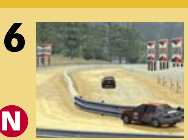
2 (=)

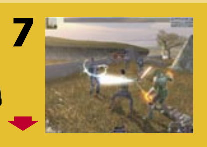
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

3 (N)

Deus Ex: Invisible War
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 89
La acción y el rol se dan la mano en un juego que nos ofrece una libertad de acción como pocas veces habíamos visto.
▶ACCIÓN/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS

4 (baja)

Armed & Dangerous
▶COMENTADO EN MM 109 ▶PUNTUACIÓN: 86
La acción directa y sin complicaciones se da la mano con un delirante argumento para formar un juego divertidísimo.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PLANET MOON/LUCASARTS

5 (=)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

6 (N)

Colin McRae Rally 04
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 87
La serie «Colin McRae» alcanza su punto más alto con esta nueva entrega, en la que se unen realismo y jugabilidad.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

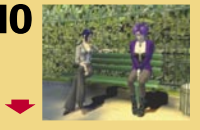
7 (baja)

Caballeros de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.
▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

8 (baja)

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

9 (baja)

Spellforce
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

10 (baja)

Broken Sword III: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

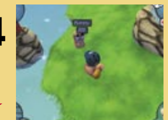


11  N

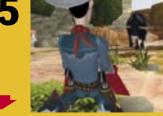
Counter-Strike: Condition Zero
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 70
El clásico mod de «Half-Life» vuelve con más fuerza que nunca con esta revisión, renovada y mejorada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA

12 

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

13 

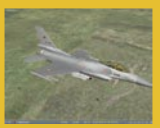
The Simpsons: Hit & Run
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 86
No sólo es un estupendo juego de acción y velocidad, sino que además tiene toda el sentido del humor de Los Simpsons.
▶ACCIÓN▶PC, PS2 ▶RADICAL/VIVENDI

14 

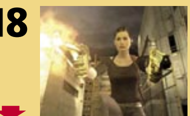
Worms 3D
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 75
Entrega tras entrega la serie «Worms» sigue siendo la mejor forma de pasar un rato desternillante con tus amigos.
▶ESTRATEGIA▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶TEAM 17

15 

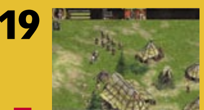
The Westerner
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 92
Una aventura con todo el encanto y la jugabilidad de los clásicos del género, pero con un motor 3D espectacular.
▶AVENTURA ▶PC ▶REVISTRONIC

16 

Silent Hill 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 89
Si quieres pasar miedo de verdad no encontrarás una forma mejor de hacerlo que con esta terrorífica aventura.
▶AVENTURA▶PC, PS2 ▶KONAMI

17 

Lock On: Air Combat Simulation
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBISOFT

18 

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

19 

Imperivm II
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 85
La segunda entrega del clásico de estrategia de FX hace gala de las mismas virtudes, incluyendo su impecable producción.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶HAEMIMONT/FX

20

Total Club Manager 2004
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 93
No sólo es el mejor mánager del mercado, sino que además se puede usar en combinación con «FIFA 2004». Imprescindible.
▶DEPORTIVO▶PC ▶EA SPORTS

La referencia

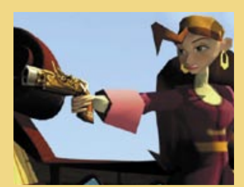
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



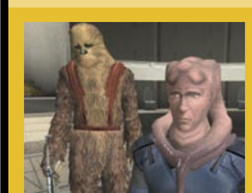
ESTRATEGIA
Empires
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.
▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



ACCION
Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 95
Jamás la guerra nos había parecido tan real como en esta genial producción, con una jugabilidad soberbia y una ambientación digna del mejor cine bélico.
▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
C. de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El universo Star Wars no consigue robarle el protagonismo a un sistema de juego brillante y completísimo, a la altura de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.
▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.
▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Empires: Los Albores de la Era moderna» toma el relevo de «Empire Earth» y desplaza a «Commandos 3».

1 Empires: Los Albores de la... (N)



39% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLEES STEEL

2 Warcraft III Reino del Caos (=)
22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

3 C&C Generals (=)
17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- EA PACIFIC

4 Commandos 3. Dest. Berlin (↓)
12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- PYRO STUDIOS

5 Rise of Nations (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- MICROSOFT

Acción

«Armed & Dangerous» entra bien, pero no lo suficiente para mover a «Call of Duty». Las distancias en este género son mínimas.

1 Call of Duty (=)



31 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- INFINITY WARD

2 Armed & Dangerous (N)
20 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 109
- PUNTUACIÓN: 86
- PC, XBOX
- PLANET MOON/LUCAS

3 Max Payne 2 (↓)
19 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC, PS2
- REMEDY/ROCKSTAR

4 Medal of Honor: Allied Assault (=)
16 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/EA

5 Halo (N)
14 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BUNGIE/GEARBOX MICROSOFT

Aventuras

«The Westerner» no parece cuajar pero Broken Sword III y «URU» se consolidan en los dos primeros puestos.

1 Broken Sword III (=)



33% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- REVOLUTION

2 URU: Ages Beyond Myst (↑)
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 87
- PC
- UBI SOFT

3 Runaway (↓)
18 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

4 Indiana Jones y la Tumba... (↓)
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- LUCASARTS

5 The Westerner (↓)
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- REVISTRONIC

Rol

«Neverwinter Nights» recupera la plaza que le había sido arrebatada mientras «Galaxies» sigue bajando.

1 Neverwinter Nights (↑)



36 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate II Throne of Bhaal (↓)
31 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Dungeon Siege (↑)
15 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

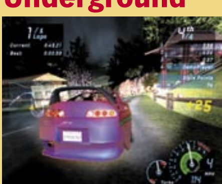
4 Star Wars: Galaxies (↓)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SONY ONLINE E.

5 The Elder Scrolls III: Morrowind (=)
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

Las carreras de «Underground» dominan la competición y la fiebre del "tunning" continúa muy alta.

1 Need For Speed: Underground (=)



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2, XBOX, GC
- EA GAMES

2 GTA Vice City (↑)
21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

3 Rallisport Challenge (N)
16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

4 Moto GP 2 (↓)
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC, PS2, XBOX
- CLIMAX

5 Grand Prix 4 (=)
9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

“Cuando dejo de jugar a «Armed & Dangerous» es cuando voy armado y peligroso”

Borja (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«Forgotten Battles» parecía inamovible del trono pero después de muchos meses hace sitio a «Lock On».

1 ▲ **Lock On**



36% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 108
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶EAGLE DYNAMICS

2 ▼ **IL-2: Forgotten Battles**

35% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM100
- ▶PUNTUACIÓN: 94
- ▶PC

3 = **Flight Simulator 2004**

13% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 70
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶MICROSOFT

4 = **Combat Flight Simulator 3**

10% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 95
- ▶PUNTUACIÓN: 82
- ▶PC
- ▶MICROSOFT

5 = **X_Plane Flight Simulator 6**

6% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 104
- ▶PUNTUACIÓN: 81
- ▶PC
- ▶LAMINAR RESEARCH

Deportivos

«Pro Evolution Soccer 3» apenar pierde fuerza y mantiene una todavía gran distancia respecto de sus rivales.

1 = **Pro Evolution Soccer 3**



52 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC, PS2
- ▶KONAMI

2 = **FIFA 2004**

31 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 106
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC, PS2, XBOX
- ▶EA SPORTS

3 = **NBA Live 2004**

14% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC, PS2, XBOX, GC
- ▶EA SPORTS

4 = **Total Club Manager 2004**

9% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 93
- ▶PC
- ▶EA SPORTS

5 = **Tiger Woods PGA Tour 2003**

4% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 95
- ▶PUNTUACIÓN: 89
- ▶PC
- ▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Starcraft 46 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD

2 Civilization III 29 % de las votaciones
▶MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FIRAXIS

3 Age of Empires 25 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 M.o.H.: Allied Assault 39% de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN 98 ▶PC ▶2015/EA

2 Half-Life 32% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE

3 Max Payne 29% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY



AVENTURAS



1 Leisure Larry VII 64% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

2 Monkey Island II 26% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

3 Syberia 10% de las votaciones
▶MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶MICROIDS

ROL

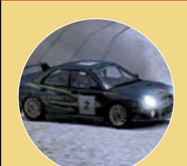
1 Ultima VII 28% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN

2 Diablo II 28% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶BLIZZARD

3 Baldur's Gate II 48% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD



1 Colin McRae Rally 2.0 50% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 Need For Speed 45% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

3 Fórmula 1 Grand Prix 2 5% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

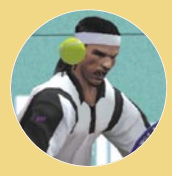
SIMULACIÓN

1 IL-2 Sturmovik 40% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 Combat F. Simulator 2 35% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT

3 Silent Hunter II 25% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 70% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

2 FIFA 2003 20% de las votaciones
▶MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶EA SPORTS

3 Virtua Tennis 10% de las votaciones
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC, DREAMCAST ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Armed & Dangerous

Imposible más riesgo

Nervios de acero vas a necesitar para superar tan dura misión, aunque, ¿verdad que estaría bien saber lo que te espera antes de afrontarlo? Pues no te pierdas ni una línea de esta guía...

Este es un juego que no te va a dar ni un solo segundo de tregua, lo que significa que no podrás soltar el gatillo ni un solo instante: montones de enemigos aparecen por doquier y no te conceden el más mínimo respiro. Por ello, nos resultaría tremendamente difícil (y casi imposible de seguir al pie de la letra) reseñar la localización de cada objeto y cada ataque a realizar. Por este motivo, hemos construido una guía con los ejes básicos de cada misión, de manera que sepas qué hacer en caso de bloqueo. Respecto al nivel de dificultad, este varía el nivel de daños que infligirás en los enemigos y que a su vez estos te provocarán, pero aparte de eso, la dificultad no altera en nada los eventos de cada escenario, así que puedes elegir aquel que más te plazca.

En las misiones donde hay tokens, te explicamos cómo encontrarlos. En las misiones denominadas "de masacre", el objetivo consiste en resistir los ataques enemigos. Para lograrlo con éxito, lo mejor será que sigas los consejos básicos que te describimos en el cuadro "Consejos para las masacres".





ATACA LA BASE

Por ser la primera a la que te enfrentarás, y para que te vayas haciendo con el sistema de control, esta es una misión bastante simple. Utiliza tu rifle para reventar los barriles explosivos y apunta a la cabeza de tus enemigos. La munición es infinita, pero debes recargar cada ocho disparos. Al pasar por un oleoducto (a tu izquierda) encontrarás una puerta arqueada con una ametralladora fija debajo. Dispara al arco y se derrumbará sobre los soldados. Pronto llegarás a la taberna, en donde conseguirás una ametralladora, explosivos y la bomba "Topsy Turvy". Pruébala para ver sus efectos cuando te apetezca. Revienta la verja con ayuda de los explosivos temporizados y pasarás por otro poblado y por una zona de árboles antes de poder alcanzar la segunda verja.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Nada más empezar, el cuadro de Mona Lisa frente a ti. Si no eres capaz de verlo, ve corriendo al oftalmólogo.

RESCATA A REXUS

Mata a los primeros soldados que hay en las casetas. Pronto oirás una alarma. Fíjate en los barriles explosivos que hay a lo lejos. Si los revientas destruirás la alarma y cesará el flujo interminable de enemigos (también puedes destruir la alarma tu mismo). Pasado un portón arqueado verás la taberna. La mecánica es repetitiva (enemigos, alarma…) pero llegarás a un punto con dos cañones. Salta a toda prisa por detrás de las maderas verticales, acaba con el primero y hazte con los mandos para destruir el segundo. Ahora, ya puedes usar la potencia de fuego del cañón para acabar con los enemigos restantes y destruir la verja para rescatar a Rexus.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Tras atravesar la segunda alarma lo verás dentro de una de las casas derruidas.

Quiz 1

¿Para qué sirven los "tokens" que hay en algunas misiones?

A. Para desbloquear trucos y misiones.
B. Para aumentar la barra de salud.
C. Para poder llevar más de tres armas.

Consejos para las masacres





LOS AVIONES que sobrevuelan el campo de batalla suelen dejar ítems de ayuda. Algunos de esos ítems son tokens para conseguir trucos, pero otros son lanzacohetes muy útiles para acabar con varios pelotones a cañonazo limpio. Dispara sobre ellos para tomarlos, y no los desaproveches.

LOS BARRILES te ayudarán a contener los avances, pero debes evitar la tentación de reventarlos antes de tiempo. Si esperas a que un gran número de tropas entre en la zona de barriles, es muy probable que pocos soldados sobrevivan a la explosión.

LA TÉCNICA que al final resulta más efectiva para barrer la mayor extensión de terreno posible, consiste en lanzar un proyectil sobre el área de avance izquierda, por ejemplo, y rápidamente pasar a ametrallar el área derecha. Luego restará seleccionar los blancos aislados.

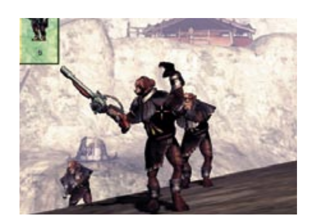
EL ASALTO al muro se puede contener disparando a los que trepan por él, pero no conviene que, al hacerlo, descuides el avance de las tropas restantes. Es más importante destruir un pelotón de seis mercenarios que buscar trepadores uno a uno.



LIBERA EL PUEBLO FJORKIN

La primera parte de la misión es como las anteriores, solo que debes destruirlo todo antes de obtener acceso a la taberna. Olvídate del arma "lanza tiburones" y toma el "trombón" lanzagranadas, pero no desaproveches su munición. Dinamita las siguientes dos verjas y accederás al área de construcción de los colosos. Sólo tienes que colocar cargas en sus bases una vez despejado el terreno de hostilidades. Recuerda que la mayoría estarán protegidos por ametralladoras y barracones de infantería, así que prioriza tus minas sobre ambos. En total, habrá cuatro colosos inactivos, aunque luego deberás usar granadas y minas sobre uno en funcionamiento. Una vez destruido, sólo te quedará dinamitar el quinto y último coloso y dirigirte al muro de escape (usa explosivos en él).

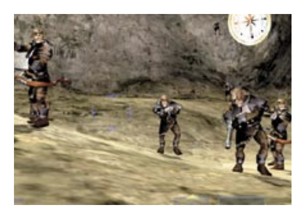
▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Después de pasar por debajo del arco (en donde encontrarás varios enemigos disparando desde las ventanas), lo verás detrás de la primera casa a tu izquierda.



DEFIENDE EL PUEBLO FJORKIN

Esta es la primera misión de masacre. Mira el cuadro de esta misma página.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN EN MISIONES DE MASACRE:** Mientras contienes la entrada de enemigos, en todas las misiones de este tipo pasa un avión que deja caer el token en medio del campo de batalla. Para recogerlo, solamente tienes que disparar sobre él, pero eso sí, antes de que desaparezca. ▶▶



RESCATA EL CORDERO

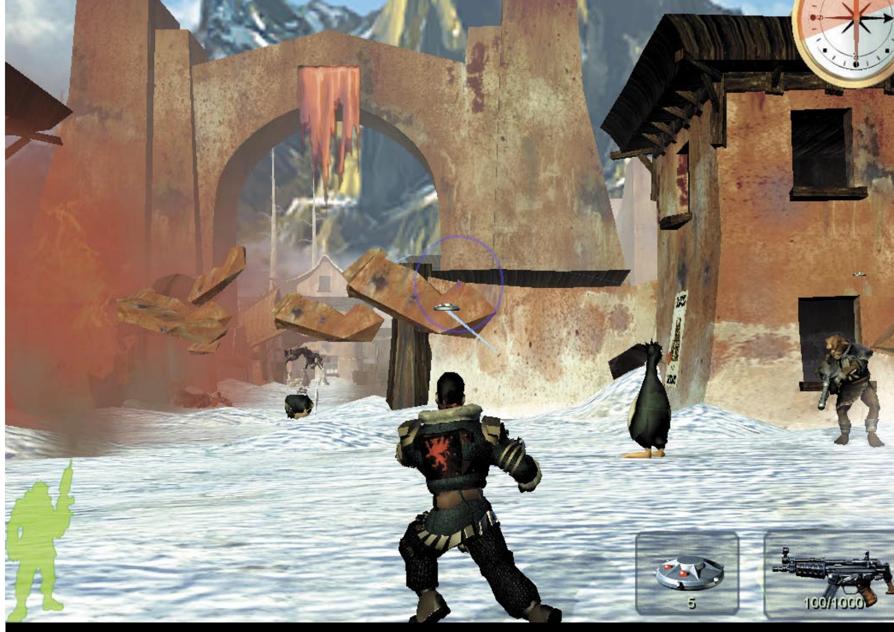
Acaba con el primer control de tipos duros y el francotirador. En seguida, descubrirás que el camino del acantilado no es seguro, pues está defendido por cañones a los que no puedes alcanzar con tus armas, así como por francotiradores apostados en la lejanía. Usa tu rifle para escrutarlo todo y descubrirás un pelotón de enemigos en la carretera. Dispara a los barriles y acaba con los efectivos restantes. Mata al francotirador y desciende rápido por la carretera, esquivando las bombas de los cañones. Al fondo a la derecha está la taberna. Coge el trombón y úsalo para destruir un zepelín. Luego, regresa al camino y ve al puente, acaba con las ametralladoras y cuando llegues a ellas, destruye rápidamente otro zepelín. Toma una ametralladora y úsala contra varios enemigos que aparecerán a lo lejos (ten cuidado: deberás girarte para defender tu espalda). Atraviesa el puente y recorre todo el camino, a la vez que fulminas a los francotiradores. Pronto llegarás al centro del poblado. Rescata al corderito y ¡uff! misión cumplida.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Nada más empezar, fíjate en el barranco a tu derecha. Verás que abajo hay un caminito por el que puedes rodear la roca y aparecer al otro lado, donde encontrarás el token. Además, te habrás saltado las ametralladoras.

Quiz 2

¿Qué hay que hacer para que dejen de salir enemigos?

A. Destruir el megáfono de alarma.
B. Utilizar la bomba de "mundo al revés".
B. Entrar en la taberna.



Los desprendimientos que ocasiones al explotar puentes, torres o edificios matarán a cualquier enemigo que se quede atrapado entre los escombros.



La taberna no sólo sirve para reponer munición y armas, sino que salva la partida automáticamente.



Las torres del rey lanzan misiles muy peligrosos y molestos, por lo que hay que destruirlas cuanto antes.

Matando Pajarracos





LOS ZEPELINES son un hueso duro de roer. Lo más tentador suele ser dispararles unos cuantos cohetes, pero lo cierto es que esos proyectiles seguro que te harán falta más adelante. Además, si el zepelín se encuentra muy lejos, no llegarán a alcanzarle. Si no tienes demasiados elementos de presión, lo más económico es dispararles con la ametralladora estándar o, en caso de que haya alguna cerca, tomar una ametralladora fija y acabar con ellos en un suspiro. Recuerda que algunos disparan cohetes contra ti y otros despliegan tropas.

OTROS VEHÍCULOS aéreos no representan una amenaza demasiado importante. En general, son más una distracción que un peligro palpable, puesto que ceden fácilmente ante cualquier arma. Eso sí, no debes pconsentir que se acerquen demasiado o te harán la vida imposible. En el caso de zepelines, tampoco viene nada mal utilizar algunas minas temporizadas, pero no uses otros ítems especiales con ellos (como el "Agujero Negro" o la "Vuelta del revés") porque no servirán para nada.

SI PULSAS EL BOTÓN DE SALTO CUANDO PLANEAS EN DESCENSO CON EL JET-PAC, TU PERSONAJE RETRAERÁ LAS ALAS Y CAERÁ A GRAN VELOCIDAD HASTA QUE VUELVAS A PULSAR SALTO



DESPEJA LA CARRETERA

El número de enemigos empieza a ser asfixiante, así que no dejes de moverte al mismo tiempo que disparas. A partir de ahora, obviaremos describir los caminos: tu objetivo es romper todas las casetas marcadas con una diana. Eso sí: si rompes otras que no sean esas, tendrás que repetirlo todo, así que ten mucho cuidado. Destruye la alarma del principio y llega hasta la taberna. Con la ayuda del "lanza tiburones" no te resultará muy difícil deshacerte de los cañones sin necesidad de ponerte frente a ellos. Ve siguiendo la brújula, a la vez que destruyes los silos metálicos de las laderas y los barracones y cañones de las cimas. Puedes disparar de frente a los soldados que operan los cañones con granadas de trombón. Al final del todo te encontrarás con un guerrero Q1-12. Usa el lanzagranadas y las minas sobre él, destruye las casetas marcadas y vuelve sobre tus pasos siguiendo la brújula, a través de un desfiladero protegido por una ametralladora y dos silos. Cuando destruyas la última caseta, habrás terminado.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Detrás de la taberna hay un montículo sobre el que puedes saltar. Luego, ve recto y encontrarás tu regalo.



SALVA A LOS LUGAREÑOS

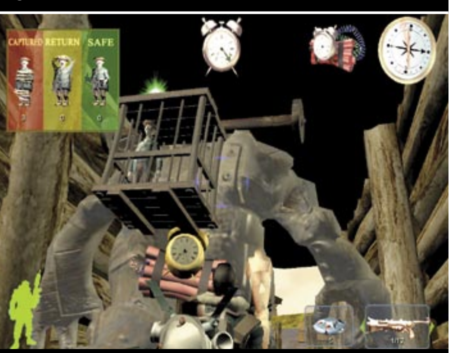
En esta fase hay cinco torres del rey que disparan misiles contra ti y, por lo general, protegen la zona en la que se encuentran los aldeanos cautivos. En primer lugar asciende hasta la primera torre y destrúyela. Luego, haz lo propio con los cuatro cañones Forge que la rodean. Al pasar por encima de un aldeano, éste se quedará



■ **Aunque mates al operador de una ametralladora, puede que otros soldados tomen su puesto: evita que esto suceda y utiliza el arma en su contra.**



■ **Localizar los barracones militares y destruirlos te ahorrará muchos enfrentamientos innecesarios.**



■ **Los goliath son inofensivos, pero suelen llevar una amplia comitiva que se encarga de protegerlos.**

Orientación y Objetivos

CADA MISIÓN tiene uno o varios puntos clave que debes recorrer en un orden concreto, como completar tareas de rescate, eliminación, etc. Para orientarte por el mapa, debes fijarte siempre en la porción roja de la brújula. Ésta marca la dirección de tu objetivo más próximo, sin importar el plano actual en el que se encuentre.

UN ENEMIGO de final de fase, por ejemplo, puede quedar marcado como objetivo en la brújula y no mostrarse ante ti a pesar de seguir la dirección adecuada. Eso significa que se encuentra muy cerca, pero que debes buscar otro camino porque a lo mejor está sobre una colina. También puede que antes de luchar con él debas realizar otras tareas.

LA LISTA de objetivos aparece al principio de la misión, y se va mostrando actualizada cada vez que cumples uno de ellos. No obstante, puedes revisarla siempre que quieras usando la tecla "ESC". Recuerda que el juego salva automáticamente la partida al inicio de misión, pero luego deberás ser tú el que vaya guardando en puntos clave.

flotando a tu alrededor. Corre ladera abajo. Tendrás que repeler constantemente ataques de francotiradores, de artilleros en jet-pac y de tropas interminables, así que mantén la calma. Ve por la derecha. Con la ayuda del Vindaloo (un lanzamisiles), puedes destruir a distancia las torres que te molesten. Cuando veas una caseta con un halo verde significa que puedes dejar a uno de los aldeanos ahí, pero sólo a uno. Para los otros cuatro restantes, tendrás que buscar localizaciones similares. El radar señala en todo momento la dirección en la que encontrarás aldeanos. En total, son cinco a rescatar.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Desciende colina abajo y dirígete hacia la derecha en la bifurcación, hasta que alcances el paso superior (el puente de roca). Rodeando por la derecha, encontrarás una subidita por la que puedes subir a ese puente.

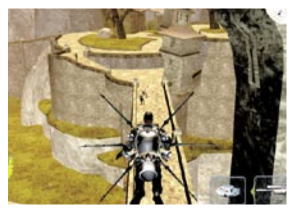
La siguiente misión, **Defiende Dick Turpin** es otra de las "masacres". ¡A por ellos!



SALVA A LOS DICK TURPINITAS

En esta misión cuentas con la ventaja del jet-pac, que va a permitir saltar de colina en colina sin el más mínimo esfuerzo. Todo el escenario está plagado de enemigos, ametralladoras y cañones, así que tu mejor opción va a consistir en perseguir directamente tu objetivo, esquivando a toda costa el fuego hostil. En cuanto interceptes a los goliaths, activa la dinamita a su espalda (no te atacarán) y recoge a los tres campesinos que liberarán. Luego, corre como alma que lleva el diablo en dirección al final del escenario (sigue el radar), donde encontrarás las tres casetas en las que dejar a los prisioneros rescatados.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Ve pegado al muro derecho hasta que alcances un hueco en la roca. Lo encontrarás en una casa derruida.



COMUNIDAD RETIRADA

De nuevo con jet-pac al hombro… Esta es una misión de "saltos", en la que tendrás que ir eliminando todas las casas marcadas con una diana. Lo malo es que no puedes permitirte destruir ninguna otra cosa, así que debes prestar atención a no reventar por error barriles explosivos de otras viviendas. En total, son catorce casetas. En cuanto consigas tu objetivo, tendrás que dejarte caer a la parte inferior, junto al riachuelo, para acabar con un guerrero Q1-12. Un consejo: puedes salvar la partida cada vez que destruyas una caseta. En uno de los poblados elevados encontrarás la consabida taberna para reponer salud y munición.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** A medida que vayas avanzando, te encontrarás con unas cuantas casas en un islote, y dos rocas en la parte alta. Haciendo uso del jet-pac, dirígete hasta allí. Fíjate en las paredes atentamente, ya que deberías ver otro islote vinculado a la pared, pero sin puente de acceso alguno. Planea hasta ese lugar y encontrarás tu tesoro (tras una caseta).



LA DIVERSIÓN DE ROMAN

En las minas debes rescatar a nueve prisioneros y llevarlos hasta sus casetas. Lo malo es que tan solo vas a contar con la ayuda del jet-pac. En el centro del escenario te darás de bruces con diversos andamios, algunas chimeneas en las que puedes apoyarte, y dos torres de ataque. En la parte excéntrica, hay diversas casetas de madera que guardan la mayor parte de mineros cautivos. También verás que hay dos túneles que se comunican con ambos lados del lugar, en donde encontrarás algún minero más. En el extremo contrario a donde empiezas hay una agrupación de casetas idéntica a la inicial (en la que podrás ir dejando a los prisioneros), y además una taberna para reponerte. Conociendo todas estas localizaciones, tan solo debes saltar y planear para alcanzar los lugares indicados, con la precaución, eso sí, de esquivar las balas de las torres, soldados, francotiradores y artilleros voladores a la vez. Para alcanzar los sitios más altos, usa las chimeneas y andamios como plataformas de salto. Todo un juego de malabares.

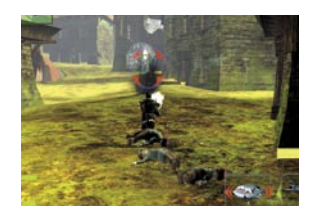
▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Tras pasar el primer arco y dos almacenes industriales, gira a la izquierda. Verás una especie de chimenea en la que podrás meterte con ayuda del jet-pac. El fuego no te quemará.

La siguiente misión, **Aplasta al ejército del Rey** es otra de las "masacres", así que recuerda los consejos. ▶▶

Quiz 3

¿Qué ocurre si matan a tus compañeros?

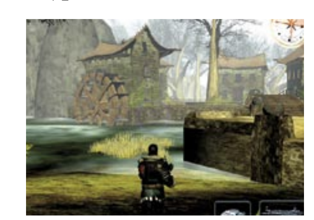
A. Generalmente, nada.
B. Siempre fracasa la misión.
C. Los NPCs no pueden morir.



LLEGA A LA ABADÍA DE WILDWOOD

A través del bosque, sigue la brújula y alcanzarás otra comitiva de goliaths con campesinos en apuros. Activa la carga de sus espaldas y recoge a los campesinos. Ahora mira de nuevo el indicador de la brújula, y sigue en esa dirección por el desfiladero, hasta la altura de la taberna. Sube por la pasarela helicoidal y encontrarás las tres casetas en las que dejar a los prisioneros. Aparecerá un monje oscuro. Acaba con él y baja de nuevo hasta el final, donde deberás enfrentarte a los once monjes restantes. Finalmente, ve hacia la verja.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Justo al final del nivel, donde tienes que luchar con los monjes, el token se encuentra tras una especie de tumba, pasado un arco.



ROBA EL LIBRO DE DOMINACIÓN

En esta misión debes rescatar a diez campesinos, repartidos por el mapa, y como en anteriores ocasiones, depositarlos en sus diez casetas correspondientes. No obstante, en esta misión se añade una complicación sustancial: tu compañero Jonesy debe sobrevivir hasta que consigas rescatarlos a todos. Para asegurarte el éxito, usa la ametralladora sin piedad sobre los enemigos, moviéndote lateralmente para que no te alcancen, e intenta destruir sus barracones lo antes posible. Igualmente, si ves que Jonesy anda mal de salud, hazle caminar por encima de botiquines médicos, o bien busca la taberna para reponeros. En cualquier caso, sigue la brújula para saber dónde están los campesinos y las casetas. Una vez rescatados, ve hacia el torreón del fondo. Jonesy se pondrá a activar cargas en la puerta, mientras tú te encargas de mantener a raya a todo un ejército para que el pequeño cumpla con su tarea. Al final, la dinamita estallará y conseguirás el libro.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Ve pegado al muro derecho. El regalito se encuentra en un hueco justo después de pasar junto al edificio que parece un templo.

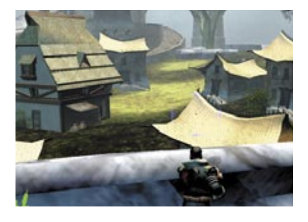


EVITA AL EJÉRCITO STIG

Una dura misión te espera: llegar al otro extremo del poblado sano y salvo. Cruza la primera villa a través del puente. Luego, ve por el agua, atraviesa un túnel y déjate caer al nivel inferior. Usa la ametralladora para despejar el camino y ve a la segunda villa. Atravesándola llegarás a otro desnivel. Si has logrado llegar con vida, salta de nuevo y estarás en la zona de las casetas marcadas. Hay varios montículos con grupos de casas. Ya conoces la mecánica de destruir las casas, pero ahora debes efectuar saltos largos con el jet-pac y planear, para evitar tener que volver a trepar desde el suelo. En total, son quince edificios. Luego, ve a la verja de rigor para acabar la fase.

▶ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Hay un puente colgante con cataratas alrededor. Ve por la pared de la izquierda hasta que veas tres rocas de diferentes alturas. Trepa hasta la más alta con ayuda del jet-pac y verás una isla. Tienes que alcanzar el nivel más alto y luego una cueva algo escondida (cerca del arco de piedra gigante).

La siguiente misión **Defiende Nedville** es otra “masacre”, mucho cuidado.



LA CARRETERA A ZITWALLA

Después de todo lo que llevas recorrido, ésta es una misión relativamente sencilla en su planteamiento, pero eso sí, dura en lo que se refiere a enfrentamientos. Tus objetivos serán cinco casas marcadas con diana, pero tanto en el descenso

Quiz 4

¿Qué hace la bomba “Topsy Turvy”?

A. Crea un agujero negro.
B. Todo se quema.
C. Pone el mundo del revés.

Trucos para sobrevivir





LA CLAVE para sobrevivir a misiones plagadas de francotiradores, torretas, ametralladoras y soldados es moverse en todo momento. Así de simple, moviéndote lateralmente, esquivarás los proyectiles pesados mientras mantienes en vereda a los soldados más pequeños. Usa los cohetes y las granadas para los nidos de artillería, y aprovecha las minas temporizadas para hacer explotar los barracones militares. Tu ametralladora no es muy eficaz ni muy precisa, pero es el arma que dispara más rápido.

LOS TOKENS u objetos especiales (como cuadros de la Mona Lisa) suelen ser raros de encontrar, pero cuando acumulas varios, consigues códigos especiales que puedes activar desde el menú de “trucos” del juego. Dichos códigos te ofrecen ventajas como niveles especiales (son tres), invulnerabilidad, o incluso trucos para conseguir efectos cómicos como cabezas grandes, etc. No obstante para conseguir multitud de ellos, tienes que encontrarlos primero recorriendo las misiones con normalidad.



■ Excepto en la misión ***Steal the Book of Rule***, Jonesy no es imprescindible, pero si permanece a tu lado se encargará de colocar cargas de dinamita.



■ El agujero negro es un arma muy vistosa, pero poco práctica puesto que desvia también tus disparos.



■ Cuando no quieras acercarte a una ametralladora, el tiburón se puede encargar de zamparse al artillero.



■ El salto del jet-pac es limitado, pero cuando alcances la altura máxima, suelta el botón y tu personaje planeará suavemente por el campo de batalla.



■ Por norma general, destruir casas no marcadas como objetivo tiene penalizaciones de misión.



■ Guarda la "Topsy Turvy" para momentos de verdadera necesidad, como cuando hay muchos enemigos.

Misiones de Defensa



LA DEFENSA de una fortificación es un tipo de misión que se repite hasta cinco veces a lo largo del juego. En ella, controlas una cabina acristalada con dos ametralladoras laterales y un cañón lanzagranadas central. Con los mandos de izquierda/derecha puedes desplazar la cabina para esquivar proyectiles enemigos, mientras que con el disparo secundario lanzas las granadas. La granadas son infinitas, pero tienen un tiempo de recarga muy alto, por lo que conviene usarlas en el momento justo.

EL EJÉRCITO enemigo aparece en la lejanía, en escuadrones que avanzan hacia nuestras murallas. En teoría, su elevado número hará que no podamos disparar a todos y poco a poco empezarán a colarse en el recinto protegido. Por ello, cada misión tiene un límite (50-100) de efectivos que pueden sobrepasarnos. Generalmente los enemigos treparán por el muro y podremos dispararles mientras lo hacen, pero otros desplegarán escaleras para agilizar el asalto. Además, si rompen nuestra cabina moriremos abrasados. Todo un reto.

EL RIFLE HAWKINGS ESTÁNDAR NO TIENE MIRA TELESCÓPICA, PERO TAMBIÉN ES BASTANTE ÚTIL CONTRA FRANCOTIRADORES SI APUNTAS CORRECTAMENTE. ADEMÁS, NO GASTA MUNICIÓN

por el acantilado como en tu ascenso hasta la entrada a la ciudad te las verás con cientos de soldados armados con lanzagranadas y torres lanzamisiles. Abusa si quieres del Vindaloo, pues encontrarás munición constantemente, aunque lo más aconsejable es usar los cohetes contra las torretas. Una vez destruidas las casas, cruza un puente y enfréntate a dos robots Q1-12. Luego, atraviesa el puente colgante y sal por la verja.

▸ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** En la zona de las cinco casetas con las dianas, alcanza el nivel más alto, junto al puente. Se trata de un cuadro dentro de una caseta derruida.

Quiz 5

¿Qué ocurre normalmente si destruyes casas de aldeanos?

A. Perderás energía.
B. Los aldeanos se enfadan.
C. Se penaliza como "accidentes".



DEFIENDE LA CASA DE LILY

El poblado de Lily está amenazado, así que debes defenderlo del enemigo. En primer lugar verás aparecer varios zepelines. Deshazte de ellos lo más rápido posible, pues si consiguen sobrevolar el centro del pueblo, desplegarán mercenarios. En breve, aparecerán otros dos por el lado contrario. Esta vez, no tienes brújula, tan solo debes fijarte en el cielo. Tu mayor problema será la munición de cohetes, aunque podrás relajarte temporalmente en la taberna. Si los soldados del rey destruyen todas las casas, habrás fracasado. Si por el contrario resistes el asedio, entonces Lily sobrevivirá. Una misión de destreza bastante difícil.

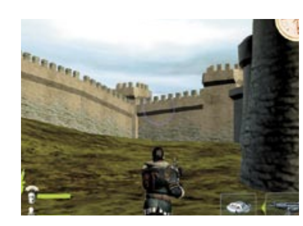
▸ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Justo detrás del molino de viento más alto. Sorprende, pero es así de sencillo.



RESCATA A LILY

Para rescatar a Lily, vas a tener que recorrerte el acantilado que lleva hasta el puerto de embarque de los zepelines. En primer lugar, destruye los dos zepelines cuanto antes, si es necesario, ayúdate con la ametralladora fija. Atraviesa las ruinas, descendiendo por el camino pedregoso (el sistema de avance es idéntico al de la misión **Evita el ejército Stig**), hasta llegar a la taberna. Luego, baja de nuevo, saltando por unas rocas como escalones. Pronto verás el zepelín gigante.

▸ **DÓNDE ESTÁ EL TOKEN:** Justo al final de la misión, antes de encontrar el gran zepelín. El token es un jarrón al final del camino.



ESCAPA DE FORGE

Para salir del castillo, ve por el pasadizo de abajo. Pronto te enfrentarás a diversas patrullas armadas. Para destruir la primera verja del castillo (junto a las dos ametralladoras) tienes que ir a la taberna primero y tomar las cargas temporizadas. Luego, deshazte de las ametralladoras y revienta la verja. Tendrás que atravesar dos verjas más haciendo uso del mismo método y por fin habrás llegado hasta los defensores de los zepelines; dos torres de defensa del rey, tres colosos y un soldado Q1-12. Mucha suerte…



MANTÉN EL EJÉRCITO A RAYA

Es la última misión de masacre, que, aunque dura, superarás con nuestros consejos. Toda una aventura, en la que ha vencido el más armado… y peligroso.

J.M.G.

Soluciones Quiz

1.A. Para desbloquear trucos y misiones. **2.A** Destruir el megáfono de alarma. **3.A** Generalmente, nada. **4.C** Pone el mundo del revés. **5.C** Se penaliza como "accidentes".

Caballeros de la Antigua República

LA EVOLUCIÓN DE LA ESPECIE



Te despiertas, pero no recuerdas nada de tu pasado, que ha quedado en el olvido. Y lo peor es el peligro, que acecha en cada rincón de la galaxia. Ponte en forma y estarás preparado para conocer la verdad…

Estamos ante un juego de enorme extensión, con multitud de escenarios, en los que transcurren las numerosas misiones principales, así como otro importante montón de búsquedas alternativas. Esto se traduce en que, como mínimo, te mantendrá enganchado frente al monitor durante un número incontable de horas. Y también significa que intentar explicar a fondo todos los entresijos que esconde el juego podría ocuparnos decenas y decenas de páginas. Por eso, hemos decidido centrarnos únicamente en la evolución del personaje, y en la forma más adecuada de exprimir todas sus habilidades. Si sigues los consejos de las siguientes cuatro páginas, podrás sentar las bases que mejor se adapten a tu propia filosofía de juego y a las necesidades de cada escenario. De esta forma, no malgastarás puntos en habilidades y dotes a las que no sacarás partido.

El Ladrón

AL MARGEN DE LA LEY

EN PRINCIPIO, el ladrón posee muchos puntos para distribuir entre sus habilidades, lo que le otorga una ligera ventaja respecto a otras clases. Además, obtiene ciertas bonificaciones a la hora de atacar a los enemigos de manera sigilosa. Por el contrario, es el personaje que menos vitalidad dispone de todos, lo que no le convierte precisamente en la clase más recomendable para todos aquellos que suelan solucionar sus problemas a base de fuerza bruta. El ladrón no cuenta con muchas dotes y tampoco es gran cosa al defenderse, así que no estaría de más protegerlo bien con la mejor armadura que tu presupuesto y las características del personaje te permitan.









LA EVOLUCIÓN del ladrón ha de centrarse en unas pocas habilidades. Nada más comenzar, distribuye varios puntos en los valores de Constitución, lo que le dará más consistencia en los enfrentamientos, contrarrestando su poca vitalidad. Aumenta también su Sigilo, pues suponen uno de los recursos más preciados de la clase. Y por último, no olvides el Carisma, pues con ella subirá su Persuasión evitando así numerosos combates.

SUS DOTES son escasas. No es recomendable mejorar las dotes que impliquen combates cuerpo a cuerpo, pero en cambio sí es importante el Disparo de Francotirador y el Impacto Crítico: con ellas, será mortífero a largas distancias. Tampoco olvides el Ataque Furtivo, que puede llegar a ser realmente letal combinado con la habilidad Sigilo, aunque tras el primer ataque, ésta desaparezca. Probablemente, con ello hayas asestado un terrible golpe.

A DISTANCIA Y EN SILENCIO, es la mejor forma de afrontar los combates, o mejor, haciendo uso de sus habilidades de infiltración. Si atacas, asegúrate de que tus compañeros estén preparados para el combate a cortas distancias, manteniéndote en la retaguardia. Y si no tienes muchos puntos de Constitución, o tu armadura no es muy poderosa, ataca desde un lugar seguro, fuera del alcance de los "Blasters". Ataca y escóndete.

El Soldado

SIEMPRE LISTO PARA EL COMBATE

■ **ACCIÓN TOTAL Y DESENFRENADA** es la característica que define el perfil de este tipo de personaje. El soldado tiene una serie de bonificaciones de ataque superiores a las de otros personajes. Además, sus puntos de vitalidad son los más elevados, lo que unido a la posibilidad de llevar cualquier tipo de armadura desde los primeros instantes de la aventura, le convierte en un luchador temible. Lo que no posee es un número de dotes realmente elevado, y muchas de ellas están destinadas a movimientos de ataque. Además, apenas se beneficia de puntos a la hora de repartir entre las distintas habilidades, y de inicio resultan bastante poco hábiles en la Persuasión.





SU EVOLUCIÓN debe dirigirse a potenciar el uso de armas, de corta o de larga distancia. Aumenta la habilidad Demoliciones, y desactivarás muchos artefactos enemigos que luego podrás usar en los combates. Y ya que su vitalidad es muy alta, mejora los valores de Tratamiento de Heridas, para maximizar el uso de los botiquines y así lograr una barra de vida completa. No malgastes los escasos puntos de habilidad en el Sigilo. Busca a un ladrón…



DOMINARÁ LAS DOTES más destructivas del juego. Dependiendo del tipo de arma con que le equipes, evoluciona todo lo posible en ese camino. Mejora el Ataque Poderoso: es lento, pero acabará con muchos enemigos rápidamente. El Combate con Arma Doble es efectivo, sobre todo si te sobran armas; además, en su máximo nivel, serán dotes muy poderosas. Y si te gustan los combates a corta distancia, no olvides la Competencia con Armas Blancas.



EN COMBATE está como pez en el agua. Aunque también es muy destructivo a corta distancia, resulta particularmente efectivo en la lucha con rifles "blaster", sobre todo si evolucionas al personaje en esa dirección. Equípalo con una fuerte armadura y usa habitualmente el Ataque Poderoso. Si además te puedes permitir la inserción de algún implante que potencie su fuerza y destreza, el soldado se convertirá en una máquina de aniquilar enemigos.

El Explorador

AUTOSUFICIENTE Y DIESTRO

■ **NECESITA EQUILIBRIO,** más de lo que lo necesita cualquier otro personaje dentro del juego. Todos los valores de sus atributos han de estar muy igualados, lo que implica que a la hora de crear tu personaje, debas distribuir los puntos disponibles de la manera más equilibrada posible. Esta clase de personaje posee un número de habilidades especialmente importante, haciéndose un poco difícil especializarlos en un tipo de acción concreta. Es también bastante recomendable centrar los puntos en Inteligencia, Constitución y Destreza, lo que le permitirá ser un buen luchador, y al mismo tiempo, un especialista a la hora de entrar, por ejemplo, en sistemas informáticos.

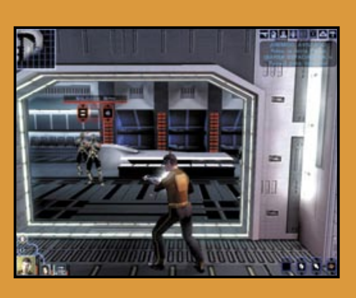




SU EVOLUCIÓN es flexible, al manejarse bien en casi todas las habilidades que dispone. Con todo, presta atención a Reparación y Uso de Ordenadores. Mejorándolas, conseguirás que entrar en sistemas informáticos enemigos, desactivar compuertas cerradas, o reparar robots y luego usarlos a su favor. Es el "hacker" del grupo, una actividad para la que está perfectamente preparado. Mejora también el Carisma: se le da bien la Persuasión.



SUS DOTES son parecidas a las del soldado, pero pudiendo usar los implantes como dotes propias, potenciando sus habilidades en mitad del campo de batalla. Si te dedicas al combate cuerpo a cuerpo, mejora el Ataque en Ráfaga. Si lo prefieres a distancia, aumenta el nivel de Soltura con Arma Blaster. Mejora también la dote que corresponde a la armadura, protegiéndole así con una buena "coraza" desde los primeros momentos de la aventura.



UN GRAN CONTRINCANTE contra hordas de enemigos. No es tan mortífero como el soldado, pero posee bonificaciones para esquivar los golpes. Equípalo con armaduras con alta Destreza, que le dará una protección extra. No cuenta con las bonificaciones de ataque del soldado, pero lucha bien tanto con armas blancas como con rifles o "Blasters". Si ya posees un soldado en tu grupo, puedes dejar al explorador como luchador con arma blanca.

Llegar a ser un Jedi

Y QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

■ **ALCANZADO CIERTO NIVEL** de experiencia, podrás evolucionar a tu personaje convirtiéndolo en un Jedi. Con esto, tu héroe dejará de evolucionar como tal, y comenzará una nueva evolución dentro del campo de los Caballeros Jedi. Deberás elegir entre tres clases: Guardián Jedi, Cónsul Jedi y Centinela Jedi. Además, teniendo en cuenta que existen tres tipos de personajes, habrá un total de nueve combinaciones diferentes con las que jugar. Para saber cuál es la tuya, no estará de más que tengas en cuenta los consejos que te ofrecemos a continuación en esta página.







EL GUARDIÁN JEDI puede convertirse en un experimentado luchador con la espada-láser, posee gran vitalidad, y lo que es mejor, tiene bonificaciones de ataque y dotes muy útiles en los combates. Por contra, dispone de pocos puntos de Fuerza, por lo que se convierte en la elección menos propicia para aquellos que quieran usar a tope los poderes de un Jedi. Por estas razones resulta especialmente recomendable que "actualices" a tu personaje a Guardián Jedi si anteriormente has decidido mejorarlo en la lucha a corta distancia, pudiendo así exprimir su potencial con el sable.



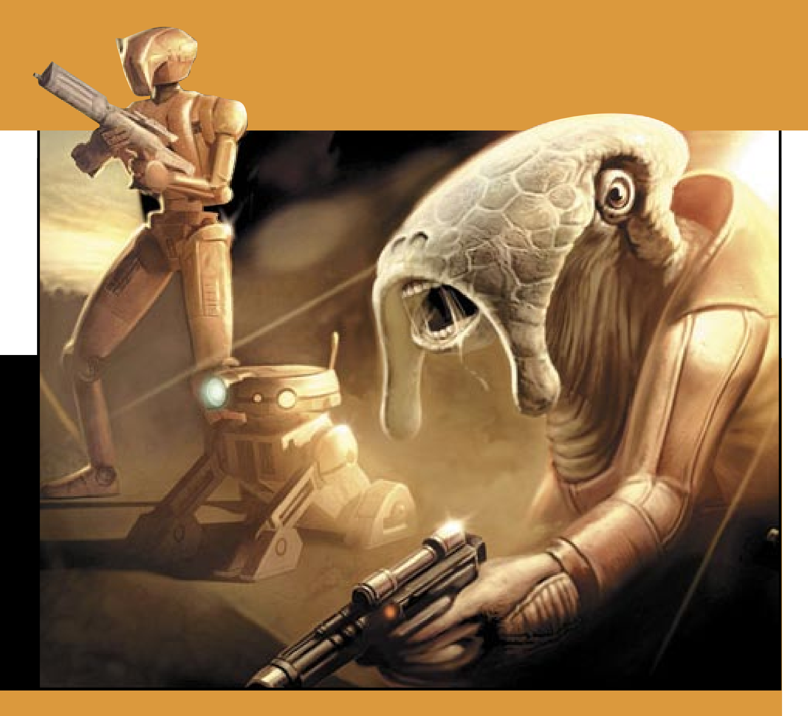


EL CÓNSUL JEDI podría considerarse como la antítesis del Guardián Jedi, ya que dispone de un buen puñado de puntos de Fuerza, pero carece de una vitalidad y bonificaciones de ataque elevadas. Con esto, queda claro que no es el mejor luchador. A pesar de esto, salvará las situaciones comprometidas con el uso de los poderes de la Fuerza. Es un Jedi muy adecuado para la Persuasión, además de poseer también mucha habilidad para el uso de Ordenadores. Digamos que el Cónsul Jedi sería la evolución más lógica para aquellos cuyo comienzo haya corrido a cargo de un Ladrón.





EL CENTINELA JEDI, como ocurre con el Explorador, es el término medio entre las tres clases: más diestro en la lucha que el Cónsul Jedi, pero ni de lejos tan potente como el Guardián Jedi. Lo mismo se puede decir del uso de la Fuerza, pues tiene un nivel de puntos intermedio. Por ello, es recomendable centrar su evolución en ciertos aspectos en concreto, o de lo contrario no destacará prácticamente en nada. Centra su evolución en el Carisma, y potencia todo lo relacionado con su ataque, pues defensivamente se desenvuelve bien. Así equilibrarás sus defectos en el campo de batalla.



El equipamiento Ideal

AÑÁDESELO A TUS HABILIDADES

LAS MEJORES DOTES y habilidades necesitan un complemento basado en armas, escudos o armaduras, que van a ofrecer a tu personaje la cobertura necesaria para llegar a ser héroes recordados por todas las galaxias a lo largo de los años. Pero también es cierto que no todo equipamiento le vendrá igual de bien a cada personaje. No dejes de leer ni un renglón de esta página, y toma buena nota.

LÁSER A DISTANCIA: A lo largo de la aventura dispondrás de una gran variedad de pistolas y rifles "Blaster", aunque de uso verdaderamente recomendable sólo encontrarás las siguientes: la pistola Sith de Saul, que posee un elevado rango de acción; la pistola pesada Mandaloriana, que se defiende bien ante todas las circunstancias; la pistola de Cassus Fett, sin duda la más poderosa de todas, pero claro, su adquisición puede resultar un tanto cara. En cuanto a rifles "Blaster", la carabina de Jamah Ograh es el mejor y más destructivo de todos. De todos modos, casi siempre es más recomendable el uso de dos pistolas al tiempo, que el de un rifle.





El uso de dos simples pistolas "Blaster" es más mortífero de lo que en principio podría parecer.

SABLE LÁSER: Una vez que hayas adquirido el grado de Jedi, el uso de la espada láser se convertirá en una de las necesidades más apremiantes durante cualquiera de los muchos combates en que participarás. Existen tres posibilidades: sable a una mano, a dos manos, y dos sables. La espada a dos manos es la que posee el mayor poder destructivo de las tres; la espada a una mano es especialmente recomendable para enfrentamientos contra armaduras fuertes; el uso de dos sables propicia la posibilidad de actualizar los mismos con los cristales individualmente, pudiendo preparar cada espada para diferentes estilos de enfrentamientos.





Si eres un Jedi, el sable láser a dos manos es el más apropiado para forzar el mayor daño posible.

ESCUDOS: Para los combates a cortas distancias están los diferentes tipos de espada. Si vas a hacer uso de ellas, será mejor que cuentes con escudos de protección que te permitan acercarte a tus rivales sin sufrir apenas daños. Lo malo es que las espadas más recomendables se encuentran cuando ya está muy avanzada la aventura, como la Rakatan y sobre todo la Ceremonial Bacca, con un ataque físico muy similar a los de las espadas Jedis. En cuanto a su uso, es recomendable que equipes a tu héroe con dos espadas VibroBlade al mismo tiempo, de manera que atacarás dos veces por tirada y probablemente producirás una cantidad de daño muy respetable.





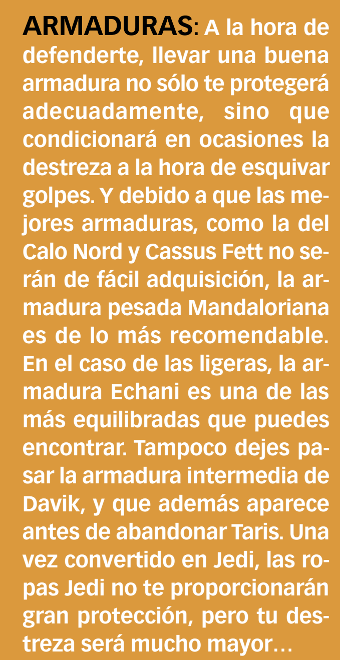
Las Vibroespadas son las armas más adecuadas a corta distancia para los personajes que no sean Jedis.

ARMADURAS: A la hora de defenderte, llevar una buena armadura no sólo te protegerá adecuadamente, sino que condicionará en ocasiones la destreza a la hora de esquivar golpes. Y debido a que las mejores armaduras, como la del Calo Nord y Cassus Fett no serán de fácil adquisición, la armadura pesada Mandaloriana es de lo más recomendable. En el caso de las ligeras, la armadura Echani es una de las más equilibradas que puedes encontrar. Tampoco dejes pasar la armadura intermedia de Davik, y que además aparece antes de abandonar Taris. Una vez convertido en Jedi, las ropas Jedi no te proporcionarán gran protección, pero tu destreza será mucho mayor…





La armadura de Cassus Fett, además de impactante, posee unos valores de resistencia impresionantes.



Battlefield Vietnam



LAS DOS CARAS DE LA MONEDA

Americano o vietnamita, boina verde o guerrillero… Sea cuál sea tu facción aquí encontrarás tácticas útiles para derrotar al enemigo y evitar que te sorprendan. El campo de batalla es complejo y debes enfrentarte a ataques relámpago del enemigo que acecha en la selva. Suerte muchacho.

El campo de batalla que hemos tomado de ejemplo para ilustrar la puesta en práctica de tácticas comunes y eficaces en «Vietnam» es el que nos ofrece ba es el mapa que corresponde al nombre "Operación Dardo Incandescente" –Operation Flaming Dart–. Este terreno ofrece una variedad de situaciones y enfrentamientos más que suficiente para mostrar la dinámica de combate desde ambos bandos.

Hemos dedicado un espacio a explicar las singularidades del control en los vehículos aéreo. La introducción de los helicópteros, –un rasgo característico del conflicto en que se basa el juego– aporta un grado de movilidad de las tropas que no debe desaprovecharse, y ofrece la posibilidad de hostigar al enemigo de manera precisa hasta sus bases.

Los aviones pueden resultar decisivos para una batalla pero tienen una participación más distante.

Pilotar helicópteros





■ **LA TÁCTICA** indicada consiste en tomar un helicóptero de asalto, llamar a varios compañeros para que suban y llevarlos hasta el objetivo sin entrar en refriegas. Los controles del helicóptero son un poco complejos. Con el botón de aceleración fuerzas al rotor a ascender, mientras que con el de frenar desciendes. Se dirigirá hacia donde inclines "la palanca" pero debes vigilar la pérdida de altitud. La hélice de cola se maneja como el timón de un avión. Si vas de tripulante, usa la cámara externa para saber en qué momento debes saltar. Despeja la zona con las ametralladoras laterales.

■ **BUSCA TANQUES** o vehículos lentos, pero evita los antiaéreos como los ZSU Flak del Vietcong. Un tanque pesado es un objetivo ideal. Para dar en el blanco debes hacer coincidir cruceta con el objetivo y disparar el cohete, algo que se complica si aumentas la velocidad excesivamente, la altura o la inclinación. Pero no te confíes y asegúrate de que no hay infantería armada con lanzacohetes LAW ó SU7 por la zona. Y si vuelas bajo, hazlo rápido.

Cuestión de control

■ **UNA CONFIGURACIÓN** de teclado sencilla que sirva para pilotar un avión y un helicóptero consiste en asignar las teclas de cursor a la palanca de mando arriba, abajo, que corresponden al cabeceo e izquierda, derecha para el alabeo. Para la corrección de trayectoria horizontal, es decir para manejar el rotor de cola o el timón pueden servirnos muy bien las teclas de [Ctrl.] derecha y el [0] del teclado numérico.

■ **SI NO USAS UN PAD** conviene aplicar los comandos de aceleración / deceleración a la rueda del ratón. Con los otros botones podrás controlar el disparo primario y el secundario. También conviene que tengas muy cerca de los dedos la tecla que hayas asignado a la función de entrar en el vehículo por si necesitas eyectarte, y la tecla de paracaídas para salvar el pellejo tras el salto.





■ **Al principio de la batalla, el Vietcong debe evitar que los americanos establezcan sus tropas en las playas. Más tarde, la batalla profundiza en la selva, donde se encuentra la base principal.**

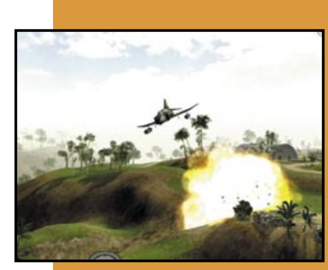


Las estrategias I

LOS AMERICANOS











■ CONQUISTA POR MAR

El comienzo de la partida es el momento más crítico de la misma, puesto que nos da la oportunidad de capturar un gran número de puestos a la vez. La barcaza grande debe moverse desde el embarcadero en el punto A hasta la costa vietnamita en el punto B. Una vez en el destino y tras abrirse las compuertas, el navío se convertirá en un punto de reabastecimiento.

■ CONQUISTA POR AIRE

En el islote más al norte hay un Chinook que debería transportar al menos tres soldados para que su incursión resulte rentable desde C. El aparato debe alcanzar el punto D para que sus tripulantes salten en paracaídas y tomen la bandera. El piloto –si no es derribado– siempre podrá dirigirse a puntos más interiores como el aeropuerto enemigo.

■ COBERTURA AÉREA

Si los transportes de tropas no cuentan con protección no podrán asegurar la costa, y por lo tanto empezarán a perder "tickets". Los Phantom F4 deben encargarse de barrer con NAPALM la costa, de antes de que lleguen las barcazas, mientras los helicópteros eliminan blindados y los Corsair se encargan de las enfrentamientos aéreos con la ametralladora.

■ DESPLIEGUE DE INFANTERÍA

Una vez asegurada la costa, los soldados deben impedir que el enemigo recupere puntos de control, por lo que, al menos un hombre debe cubrir cada bandera. Lo más seguro es ocultarse en las casetas o entre la maleza para evitar bombardeos. Si sigues avanzando aprovecha las unidades enemigas en los puntos capturados. Los últimos objetivos serán el centro del mapa –las ruinas– y finalmente el asedio de los dos aeródromos.



Las estrategias II

EL VIETCONG

■ DEFENDER LA COSTA

Si no hay sorpresas, los americanos intentarán una incursión conjunta con barcazas y helicópteros. Para evitarla conviene usar los blindados antiaéreos ZSU 57 que hay en los aeródromos, llevándolos rápidamente al punto B.
El enemigo es quien tiene prisa, así que guarda celosamente cada bandera y no te preocupes por salir en su busca.

■ CONTENER EL AVANCE

Es inevitable que el enemigo obtenga banderas, pero debe evitarse que tomen . Una táctica efectiva consiste en apostar francotiradores en las casetas y disparar sobre los conductores de las barcazas. Utiliza los morteros para machacar la zona. Si llegan a tierra firme, la barcaza grande de reabastecimiento debe ser hundida con cohetes o proyectiles de blindado.

■ TENDER TRAMPAS

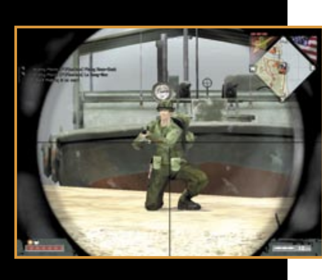
Uno de los mejores recursos para los defensores del vietcong consiste en tender trampas a lo largo de los recorridos por los que se espera a las tropas enemigas hasta C. Esto afectará a las líneas de suministro y refuerzo. Es probable que el enemigo acabe buscando otras vías para su ofensiva perdiendo contundencia. Las minas saltarinas y los clavos son muy efectivas. Para combatir a los helicópteros no hay mejor arma que un soldado lanzacohetes SA-7 camuflado.

■ DEFENSA DE LOS CIELOS

Los cazas vietnamitas deben partir desde los aeródromos en A. Al inicio de la partida deben centrar esfuerzos en las barcazas, aunque derribar el mayor número de helicópteros también es muy importante para evitar invasiones tempranas. El MiG-17 es infalible contra cualquier aeronave enemiga.













Midnight Nowhere

LOS PRIMEROS PASOS en esta oscura aventura pueden ser realmente complicados, sobre todo si no estás acostumbrado a este tipo de juegos. Por eso hemos preparado estas pistas y consejos, con los que esperamos que los inicios no sean tan difíciles.

1 SER PERSISTENTE es una virtud absolutamente necesaria para avanzar con cierto éxito a lo largo de esta aventura, porque «Midnight Nowhere» es un juego realmente complicado, de la vieja escuela. Por esta razón, es fundamental que examines con detenimiento todos los objetos que te lo permitan. Bien es cierto que en muchas de las ocasiones, las revistas, libros o pósters sólo contienen chistes o guiños para el jugador, algo que ya debería ser motivo más que suficiente para ojearlos, pero a menudo se esconden en ellos pistas fundamentales sin las que no podrás continuar.

2 EL DEPÓSITO DE CADÁVERES es el "acogedor" lugar en el que da comienzo la aventura; y lo haces dentro de una bolsa de plástico negro, para más señas… Una gran parte de los puzzles que vas a encontrar en el juego van a consistir en abrir puertas bloqueadas y, claro, la de la morgue no iba a ser una excepción. Lo primero que debes hacer es desplazarte por la habitación recogiendo todos los objetos disponibles. En concreto, debes coger el microscopio de la mesa de laboratorio y usarlo para romper el cristal detrás del cual está el hacha, que también debes recoger. No olvides recoger también uno de los fragmentos de cristal porque lo necesitarás en breve.

Toma buena nota


Instituto
Médico
Forense
de Chernoozersk
DIPLOMA

Diploma de Honor Extendido
a M.A. Katzman, Anatomopatólogo
Jefe del Instituto Médico
Forense de Chernoozersk por la
victoria en el concurso de
anatomía patológica
"La Trepanación Más Rápida".

ES FUNDAMENTAL que apuntes todos los datos, números o nombres que vayan apareciendo a lo largo del juego. A menudo, los necesitarás para resolver puzzles posteriores, pero el juego no te los recordará. Es cierto que podrías volver a buscar el dato, pero si quieres evitarte paseos innecesarios, ya sabes: papel y lápiz.



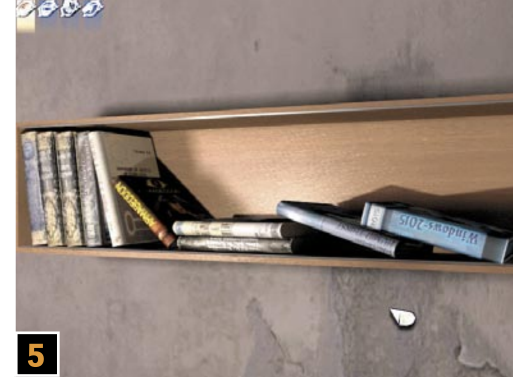


3 UTILIZA EL HACHA para cortar y hacerte con un trozo de cable del tubo que sobresale al lado del aparato del aire. Luego, con el fragmento de cristal que habías recogido, pela ambos extremos del cable e introdúcelo en la caja de conexiones que verás junto a la puerta de salida. Antes, claro, deberás haber retirado el fusible quemado. Antes de abandonar la habitación utiliza el hacha sobre la mano del cuerpo sin vida del doctor que está en la primera camilla para cortar su dedo. Sí, es bastante gore, pero éste es el tono general de todo el juego, así que no te vas a asustar ahora, ¿verdad?

4 EN LA SEGUNDA PLANTA te vas a encontrar con un buen número de puertas cerradas, por lo que, aparentemente, te será imposible avanzar. Nada de eso: lo primero que tienes que hacer es acceder a la sala de las llaves, situada al fondo de pasillo. La puerta de la sala se abre con un lector de huellas digitales, sobre el que debes aplicar… el dedo que has "tomado prestado" del cadáver del doctor. Una vez dentro, revisa bien todo para encontrar una llave camuflada en la lámpara, una tarjeta/llave en el cajón de la mesa, bajo unos papeles, y un llavero con una nueva llave en el suelo.



5 LA ESTANTERÍA de la pared está ocupada con un buen número de libros que pueden ser hojeados. Los cuatro primero sólo contienen chistes, más o menos malos, pero en el quinto, la "Enciclopedia de las Callosidades", Volumen 2, podrás encontrar otra tarjeta/llave. Con todas estas llaves (cuatro, nada menos), seguro que no tendrás mucho problema para acceder a varias de las salas del pasillo y continuar con esta siniestra aventura durante un buen rato. Cuida tu espalda…



Counter-Strike

Condition Zero

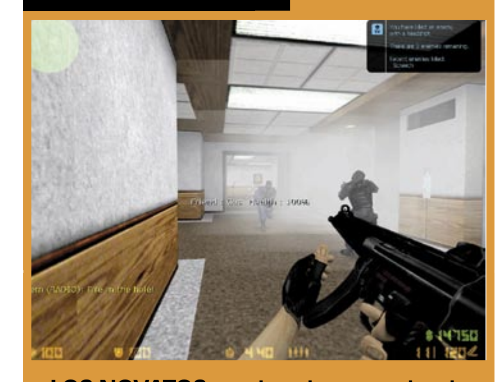
PIENSA PRIMERO, DISPARA DESPUÉS. Asaltar al enemigo puede llegar a convertirse en todo un arte, que exige destreza, puntería, sangre fría… y una táctica eficiente. En esta lupa te enseñamos lo fundamental.

CADA BALA CUENTA

1 **LA CADENCIA** de disparo y una puntería eficiente son las claves de la victoria en una refriega, mano a mano, a media distancia. Evita pulsar el gatillo al primer contacto visual, ya que las balas se dispersarán alrededor del blanco. En su lugar, dedica unos "milisegundos" a situar el punto de mira sobre la caja torácica del enemigo (si éste se mueve mucho), o sobre la altura del cuello (si se está quieto). Tras efectuar tu primer disparo, usa ráfagas cortas -controladas- corrigiendo la puntería en cada una de ellas. Cuando te disparen a ti, da "saltitos" laterales y procura moverte de forma impredecible.

2 **SI LA DISTANCIA** es más amplia, entonces lo más aconsejable es el disparo "tiro a tiro" siguiendo los mismos parámetros descritos en el punto anterior. No obstante, cuando el tiroteo es intermitente aquel jugador que sepa llegar más tarde al tiempo de recarga contará con ventaja. Dispara pocas balas (apenas 10 en tres ráfagas) al tiempo que el adversario "se pone las botas", pues es una táctica de lo más efectiva: en el momento en que a él se le agote el cargador, tú aún contarás aproximadamente con el 60% disponible, para liquidarle. La clave está en aprenderse el tiempo de recuperación y el número de balas en el cargador de cada arma.

Bombas H.E.



LOS NOVATOS emplean las granadas de fragmentación casi siempre en espacios cerrados, a modo preventivo "por si hay alguien", pero es éste un mal uso pues delata su posición. Las H.E. son más útiles al final de una ronda, cuando los jugadores ya están "tocados", o cuando hay muchos enemigos en un mismo punto.





MUEVE FICHA

3 **EL INICIO Y EL FINAL** de cada ronda son decisivos: al principio los equipos suelen dividirse en pelotones y se tropiezan en los lugares "habituales", mientras que al final los jugadores que quedan "se buscan". La estrategia es conocer la necesidad contraria. Quien desactiva la bomba, tiene más prisa, mientras que quién aún debe activarla está obligado a tomar la iniciativa. Cambia de ruta cada ronda o incluso déjate ver por una y luego toma la alternativa.

4 **¿CUÁNDO MOVERSE?** Sólo quedan dos jugadores y la cosa está igualada… En estos casos, el radar suele tener la respuesta: en él no aparecen los enemigos, pero cualquier sonido proveniente de un lugar sin aliados cerca, te indicará por dónde atacará el adversario. Sitúate en esquinas (tras puertas o cajones) y deja que el contrario "pase" de largo para atacarle por la espalda. Si te descubre, aún deberá girarse para apuntarte mientras tú le disparas. Para que no te descubran, camina, no corras.





DE ARMAS TOMAR

5 **LOS SUBFUSILES** y ametralladoras son las armas más versátiles por su velocidad, daño y cantidad de balas disponibles. En la AK-47, los primeros tres disparos son los más precisos, pero luego el índice de retroceso es muy alto. En la Colt M4A1, las ráfagas pueden ser de seis disparos sin perder puntería, pero su eficiencia es baja. De todas, la MP5 guarda un equilibrio perfecto entre precisión y efectividad. La Sig552 ó la SteyrAUG tienen poco retroceso y con el zoom activado puedes disparar hasta diez balas sin perder el blanco. De las pistolas de una mano, la más potente es la Desert Eagle, aunque tiene demasiado retroceso.



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Black Moon
Dinero sin límites



Edita el archivo **sebinfo.txt** del juego, que está en la línea 11, y cambia el **#** por la cifra de dinero que desees.

Blitzkrieg
Un poco de ventaja



Mientras juegas, pulsa **[º]** y en la ventana que sale, escribe **@Password("Panzerklein")** para activar el modo de trucos. E introduce el que desees.
@God(0,1): Modo dios.
@Win(0): Ganarás la batalla.
SetIGlobalVar("Cheat. Enable.Chapters", 1): Selección de nivel.
NOTA: debes escribir un espacio después de abrir el paréntesis y antes de cerrarlo.

Broken Sword III: El sueño del Dragón
Lío embotellado...

Cerca del final de la aventura, ya en las cloacas de París, hay una puerta secreta que sólo se abrirá si resuelves una clave con botellas de vino de distintos colores. Deberás "sacarlas" del botellero en un orden determinado, que no



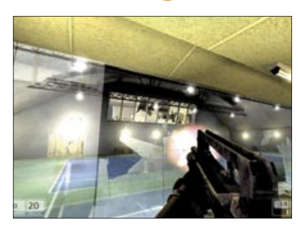
es otro que el del viaje de San Esteban (poco antes te lo han contado). Para elegir la botella que vas a mover, pulsa las teclas **[Re Pág]** y **[Av Pág]**. El orden de las botellas es:
Verde (la de Israel).
Roja izqda. (la de Italia).
Roja dcha. (la de Alemania).
Blanca (la de Rheims).
Azul (la de Berentoire).

Chaos Legion
Inmortalidad



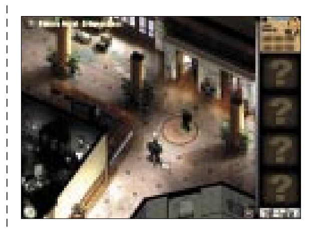
Opciones extra: Completa el juego en cualquier dificultad y desbloquearás el menú extra con muchas nuevas opciones.
No morirás: Pausa el juego cuando te quedes sin nada de energía, cúrate entonces y aún tendrás algo de vida.

Chaser
Si con estos trucos no ganas...



Arranca con **Chaser.exe -console** y pulsa **[º]** para introducir uno de los códigos:
cht_god: Modo dios.
cht_flymode: Modo de vuelo.
cht_weapon <nombre del arma>: Te dará la localización del arma que escribas.
cht_health 100: 100 de vida.
cht_giveall: Obtendrás todo.
cht_timescale time: Cambio de la escala de tiempo.

Chicago 1930
El más duro entre los mafiosos



Durante el juego presiona **F11,** anota cualquiera de estos códigos y pulsa
GHOST: Activa invisibilidad.
DISPLAY: Muestra a todos los personajes disponibles.
BINGO: Consigues toda la munición que desees.
WINNER: Ganas el nivel en el que te encuentras.
BLOOD: Modo más gore.
WEAPON <nombre del arma>: Consigue el arma cuyo nombre hayas anotado.
I AM THE WINNER: Ganas la campaña actual.

Commandos 3: Destination Berlin
Si eres incapaz...



Para poder activar los trucos que te damos a continuación, pon como nombre de tu perfil **SOYINCAPAZ**. Ahora podrás activar cualquiera de ellos en medio de una partida:
CTRL + SHIFT + N: Ganas la misión actual.
CTRL + I: Invencibilidad.
CTRL + V: Activa invisibilidad de tus personajes.
CTRL + SHIFT + X: Mata a los soldados que haya en el mapa.

Truco del mes





ARMED & DANGEROUS
Tus enemigos no podrán contigo

En cualquier momento de la partida, puedes acceder al menú de trucos desde el menú principal y en él introducir cualquiera de los siguientes códigos:

DAJIGSUP:	Te mostrará la lista de trucos.
MISSIONS:	Jugarás el nivel que quieras.
PRAYTOME:	Modo dios.
SHIELDME:	Activa Invencibilidad.
SHOESIZE:	Conseguirás unas botas mas grandes.
EATGRENZ:	Tendrás las manos mas grandes.
VERYHIIQ:	Las cabezas serán mas grandes.
AMBULNCE:	Restaura tus puntos de vida.
SHOOTMOR:	Conseguirás munición.

Delta Force: Black H. Down
Haz lo que quieras



Pulsa **[º]** para ir a los trucos, introduce el que quieras, y pulsa **[INTRO]** para confirmarlos.
3CFE170C: Munición ilimitada.
43B24753: Modo invencible.
91D428AA: Recuperar vida.

Halo
¡No verán cómo los matas!



Si eres suficientemente hábil, puedes aprovechar un "bug" del programa para deshacerte de algunos de tus enemigos a través de los muros.
En modo **multijugador,** conduce cualquier Warthog muy cerca de los edificios enemigos de tal forma que estés en contacto con ellos, y machaca el gatillo de las

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

ametralladoras contra ellos. Si lo haces lo suficientemente bien, estarás disparando a tus enemigos sin que ellos se puedan defender.

Hidden & Dangerous 2
Consíguelo todo



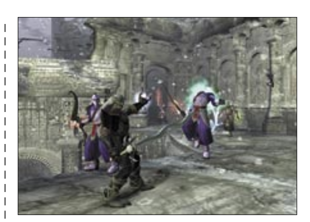
Pulsa **[º]** y a continuación los distintos trucos:
giveitem <ITEM>: Te da lo que quieras de esta lista:

AQUALUNG	K98OPT
ARISAKA	KNIFEGER
ARISAKAOPT	KNIFESAS
BACKPACKGB1	LEE
BACKPACKGB2	LEEOPT
BACKPACKGB3	MAGNETICMINE
BACKPACKGER	MEDIKIT
BACKPACKRUS	MEDIKITBIG
BAR	MINE
BAZOOKA	MOSIN
BINOCULARS	MP40
BRENGUN	MP44
CAMERA	PANZERFAUST
CARBINE	PARABELLUM
CLUMMYBOMB	PPS
COLT	SHOTGUN
DEGTYAREV	SPAGIN
DELISLE	SPRINGFIELD
DYNAMITE	SPRINGFIELDOPT
ENFIELD	STENGUN
EXPLOSIVESBAG	STENGUNSIL
GARAND	TAISHO
GRENADE36	TANKMINE
GRENADE69	THOMPSON
GRENADEGER	TOKAREV
GRENADEJAP	WIRECUTTER
K98	ZB26

happyammo 1: Activa munición infinita.
heal #: Te cura lo que pongas en lugar del # (entre 1 y 100).
kill: con este código el soldado morirá automáticamente. R.I.P.

Legacy of Kain: Defiance
Los enemigos más duros de pelar

Nunca vienen mal algunos buenos consejos vampíricos contra los más malos:



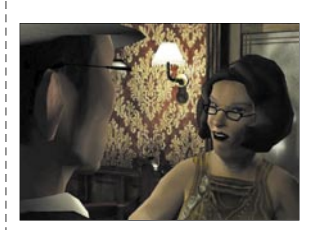
Enemigos que se zurran: Esto funciona sobre todo al enfrentarte a dos o más estatuas de piedra: haz que se coloquen al lado unas de otras y que intenten atacarte. Al esquivarlas, con suerte se atizarán las unas a las otras.
Derrota a Turel: Con esa forma monstruosa, es casi invulnerable. Pero de vez en cuando, uno de los cuatro gongs emana una luz azul. Golpéalo y Turel quedará a tu merced, así que aprovecha a zurrarle. Repite el proceso hasta que los cuatro gongs emanen la luz a la vez. Golpea uno a uno y ya está hecho.
Derrota a Janos Audron: Duro combate contra otro tipo casi invulnerable. Esquívale constantemente y golpéale sólo después de que te envíe el tornado anaranjado. Y en cuanto se arrodille, ve a por él.
Derrota al dios antiguo: En cuanto veas que cualquiera de los tentáculos echa chispas azules, corre a darle con tu espada. Si lo haces bien, el escudo del ojo desaparecerá y será el momento de correr a golpearlo todo lo que puedas. En cuanto el ojo te dispare bolas de colores., esquívalas. Repite el proceso varias veces.

Piratas del Caribe
Batallas mucho más rápidas



Mayor velocidad: En la carpeta interface del juego está el archivo **interface.c.** Haz una copia de seguridad y ábrelo con el Bloc de Notas de Windows.Busca la palabra **"arcade"** para hallar la línea **if (barcademode) return 2.0**. Ahora, puedes cambiar el valor **2.0** por cualquier numero mayor. Guarda y cierra. Ahora, Si pulsas **[R]** en las batallas, la velocidad será mayor.

Post Mortem
Un libro sesudo…



¿No sabes cómo resolver el puzzle del diario de De Allepin? Lo primero es conseguir el **anillo de metal** del estante, a través de la entrada secreta del cuarto de estudio. Luego, coge el **cuchillo** que está al lado del libro. Míralo de cerca y pon el anillo en la ranura. Fija la abrazadera superior de manera que aparezcan las letras **A, D, y N** sobre algunos planetas. Ahora, fija la inferior de forma que aparezcan **5, 3, y 1.** No toques la abrazadera izquierda. Ahora, podrás leer con tus propios ojos el diario secreto de un ser inmortal…

Salammbo
Para acceder a la sala secreta



No es tan complicado resolver el rompecabezas del templo en ruinas: vete al comedor y dale **el pájaro** al hombre mayor. Él, te dará **las dos baldosas.** Colócalas en las ranuras en la parte posterior del pilar central, y entonces, se abrirá una puerta secreta.

Silent Storm
Tormenta de trucos

Edita el fichero **autoexec.cfg** que podrás encontrar en la carpeta **cfg** del juego. Añade **wirbelwind** al final. Luego,



pulsa la tecla **[º]** para acceder a la consola. Teclea uno de los siguientes códigos (el **1** activa, mientras que el **0**, desactiva):
godmode 1: Modo dios.
getitem #: Obtener el objeto que pongas, entre el 1 y el 489).
setxplevel #: Configurar todos los miembros a # nivel.
cheat_showall 1: Mostrar todos los enemigos.
game_noai 1: Desactivar IA.
i_am_an_alien 1: Activar la transparencia del personaje.

Truco del lector

LOS SIMPSONS: HIT & RUN
Mejora el coche que quieras



Para modificar cualquier coche del juego, edita (con el Bloc de Notas de Windows, por ejemplo) el archivo del coche (NombreDelCoche.con) que estará, en el directorio C:\Archivos de programa\Vivendi Universal Games\The Simpsons Hit & Run\scripts\cars. Antes de nada haz una copia de seguridad del archivo que vas a modificar. Para modificarlo, deberás quitar además la protección de "sólo lectura". Una vez abierto el archivo con el editor, simplemente deberás cambiar los valores numéricos de cada una de las características del coche a gusto de cada uno. Por ejemplo: SetTopSpeedKmh(350.0):
Cuando estén hechos los cambios, simplemente sobreescribe el archivo y prueba el coche en el juego.

José Agustín López Sánchez (Alicante)

Star Wars: Caballeros de la Antigua República
Un Jedi tramposo…

Edita el archivo **swkotor.ini** y en la sección de **[Game Options]** introduce el texto **EnableCheats=1**, salva los cambios. Luego, a lo largo de cualquier partida, pulsa la tecla **[']** y a continuación escribe uno o más de los siguientes



trucos para conseguir las distintas ventajas:
heal: Te curarás.
setpersuade (#): Aumenta el poder de persuasión de que va a disponer tu personaje.
setrepair (#): Aumenta tus puntos de reparación.
setsecurity (#): Número de puntos de seguridad.
setstrength (#): Aumenta el numero de tu fuerza.
setdexterity (#): Añade mas puntos de destreza a tu jedi.
setconstitution (#): Aumentaras tu constitución.
setintelligence (#): Obtendrás todos los puntos de carisma que desees.
setwisdom (#): Conseguirás más puntos de sabiduría.
setcharisma (#): Muchos mas puntos de carisma.
addexp (#): Añade los puntos de experiencia que quieras.
invulnerability: Serás del todo invulnerable.
***NOTA: (#):** Representa el numero en que vas a querer incrementar cada una de las opciones que te ofrecemos.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Quieres pasar un nivel que se te resiste? Has llegado al sitio perfecto: La Comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



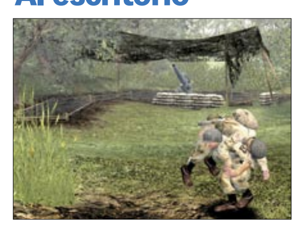
El Gran Tarkilmar

El código Da Vinci

Hace unos días, jugando a «Broken Sword III», me topé con un libro que está batiendo récords: "El Código Da Vinci", de Dan Brown. Me llamó la atención porque es el mismo "Código Da Vinci" sobre el que gira el argumento del citado juego: un manuscrito codificado de los templarios que escondería secretos de la vida de Jesucristo. ¿Acaso se trata de una conspiración templaria para volver a dominar el mundo? Bromas aparte, este hecho manifiesta los lazos que existen entre la literatura y las aventuras. Entonces, ¿por qué hay tan pocos juegos inspirados en libros? Daría un brazo por jugar a una aventura de "El Nombre de la Rosa", "Los Pilares de la Tierra" o... ¿porqué no? Las Aventuras del Capitan Alatriste".

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Al escritorio



He puesto los trucos, pero el juego me dice: "no se pueden usar trucos en este servidor". ¿Alguna sugerencia?

Juanjo Elías

Es necesario cargar primero una partida y luego volver a cargar otra para que los trucos funcionen. Además, recuerda que debes poner en el acceso directo del juego una sentencia de comandos similar a esta: C:\Call of Duty\CoDSP.exe +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0

COUNTER STRIKE
Los archivos

Creo que se puede jugar a Counter-Strike sin necesidad de Internet, pero hay que descargar los bots. He estado buscando pero no los he encontrado. ¿Podríais decirme donde puedo descargarme los bots y todo lo que necesito?

Maxim



En efecto, puedes descargar bots y escenarios para jugar a Counter-Strike. Hay infinidad de archivos descargables gratuitamente en la dirección: www.counter-strike.org. También puedes optar por adquirir Condition Zero, que recopila todos los mapas y personajes de este mod en un mismo producto independiente.

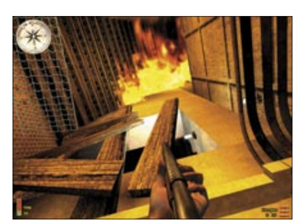
HAVOK
Física doméstica

He quedado impresionado al ver el realismo en el comportamiento de los objetos de «Max Payne 2», y me gustaría saber si otros juegos emplearán ese mismo sistema.

Ishtar

El motor «Havok» sirve de base para el desarrollo de un entorno 3D y, por tanto, puede adaptarse a casi cualquier juego que pretenda desarrollarse. Se basa en la aplicación de cálculos matemáticos para simular las propiedades físicas de un entorno. «Painkiller», «Starsky & Hutch», «Deus Ex 2», «Half-Life 2», «Thief III» y «Starcraft: Ghost» incorporan este sistema, aunque otros que no lo usan como «Far Cry» o «Doom III» también resultan impresionantes.

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
El barco explosivo



Estoy en la misión en la que entro en un barco y tengo que colocar unas cargas,. El caso es el que el barco estalla y siempre muero. ¿Qué hago?

Ismael Blasco

Al estallar, el barco se voltea y comienza a inundarse, con lo que sólo puedes escapar trepando por cajas, redes y paredes. En algunos casos tendrás que atravesar inundaciones o focos de incendio, y también te molestarán algunos enemigos, pero el camino no tiene pérdida.

Microencuesta

¿Crees que merece la pena una expansión o siempre es mejor un juego nuevo?

Los resultados esta vez han sido muy equilibrados. Un 42% coinciden en que las expansiones gustan al público porque alargan la vida de un juego –siempre y cuando sea un juego de calidad–. Un 34% apuestan por las expansiones, pero sólo con la condición de que aporten suficientes novedades respecto al título principal. Finalmente, todavía queda un gran número (24%) que no compran expansiones porque no las consideran novedosas o independientes.

El próximo mes:

Ahora que se ha puesto de moda incluir extras en los juegos. ¿Qué tipo de extras prefieres?

1. Documentales de Cómo se Hizo
2. Escenas no incluidas en el juego
3. Fondos de escritorio y salvapantallas

Curiosidades

Unas copas en el bar de Duke



No son legión... son un ejército los fans de «Duke Nukem Forever» que aún confían y esperan ansiosos la aparición de este etéreo juego. Prueba de ello es la presente imagen generada en 3D por uno de sus seguidores, que recrea a la perfección lo que bien podría ser uno de esos antros que Duke solía frecuentar en anteriores entregas. El Duke paga con su "propio" dinero.

¿Quieres salir en «Runaway 2»?



Péndulo Studios ha puesto en marcha un peculiar concurso: Si envías un correo electrónico a la siguiente dirección: contest@pendulostudios.com indicando las tres cosas que más te han gustado de «Runaway», y las tres cosas que más te desagradan, participarás en un concurso cuyo ganador se convertirá en un personaje de «Runaway 2». ¿Te animas?

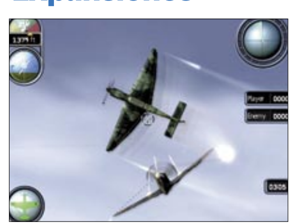
¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

S. W. OVER NORMANDY
Expansiones



@ Me he terminado «Secret Weapons Over Normandy» y me ha quedado la sensación de que el juego estaba sin acabar, como si hubiese una segunda parte. ¿Va a salir una continuación?

Raúl de la Casa

Lucasarts parece una tumba y no suelta prenda. Los programadores dejaron las puertas abiertas con un argumento que da por supuestas posteriores batallas contra "Némesis" –¿tal vez sobre Berlín?–. Por todo ello, y a la espera de las cifras de ventas en el mundo, yo no descartaría una continuación. Te mantendremos informado.

XIII
Algunos truquillos



¿Podríais publicar unos truquillos para «XIII»?

Pau LLavina Capel

Pulsa F2 para que aparezca la consola y teclea healme # (dónde # es un número entre 1 y 100), maxammo para poner la munición a tope y playersonly para congelar a los enemigos.

■ AVENTURA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¿Cuántos juegos hay?

✉ Con tanta película y tanto libro de «El Señor de los Anillos», y tantas consolas, me he hecho un lío. ¿Podríais decirme cuantos juegos de PC basados en la obra Tolkien han salido últimamente, y cuántos quedan por salir?

Sam Gamyi

Veamos... Para PC tienes, basados en los libros, «La Comunidad del Anillo», «El Hobbit» y «La Guerra del Anillo», y basado en las películas, «El Retorno del Rey». De nuevo, basados en los libros están anunciados «Las Dos Torres» y «Middle Earth Online». Y en las películas, esperamos con impaciencia «Batalla por la Tierra Media» y «Trilogía de El Señor de los Anillos».

Pasatiempos 1



¿Eres capaz de acertar a qué futura aventura pertenece esta pantalla?

A) Runaway 2
B) Sam & Max 2
C) The Longest Journey 2
D) Leisure Larry: Magna Cum Laude

IN MEMORIAM
¿De que va esto?

@ El otro día, viendo los juegos nuevos que habían salido, me encontré con un título que me desconcertó. Lo único que se de él es que es una aventura gráfica bastante rarita. Se llama «In Memoriam», y me gustaría conocer más detalles sobre ella.

Pablo Meliá



«In Memoriam» es una original aventura en primera persona en la que debes resolver una serie de asesinatos. La principal novedad radica en que, además de superar puzzles dentro del juego, debes conectarte a Internet y visitar ciertas páginas webs, tanto reales como creadas específicamente por los programadores del juego, para obtener pistas con las que avanzar. Igualmente, recibirás e-mails reales de personajes virtuales que te ayudarán, o quizá intenten engañarte y manipularte... Si quieres ver videos, imágenes, e incluso descargar partidas grabadas, visita la página web: www.inmemoriam-thegame.com

Lenguas de trapo

"Me enteré de que Vivendi está haciendo «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude» por las revistas. Como siempre, me gustaría trabajar en cualquier juego de Larry, si Vivendi cree que puedo aportar algo."
Al Lowe, creador de la saga.

"Como en «El Señor de los Anillos», el éxito de la saga «Myst» radica en crear ventanas a mundos que van más allá del juego."
Rand Miller, creador de «URU: Ages Beyond Myst»

"Más que en otros juegos, nos hemos inspirado en películas como "Bullit" y "French Connection"."
Martin Edmondson, director de desarrollo de «Driver 3»

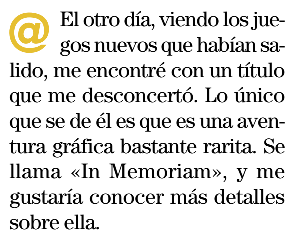
"Nos lo pasamos genial en las sesiones de motion capture y vemos las jugadas que pueden hacer las grandes estrellas."
Gary Lam, productor de «NBA Live 2004».

"Con las voces de Michael Madsen, Michelle Rodríguez y Mickey Rourke queremos meter al jugador en una película interactiva..."
Steve Allison, vicepresidente de marketing de Atari, sobre «Driver 3»

"Juiced no es sólo un juego espectacular visualmente, se trata de una extensión total de la cultura que rodea a las carreras urbanas."
Rod Cousens, Acclaim.

"«Deus Ex 2» utiliza la misma tecnología que «Doom 3», pero los detalles artísticos no son ni la mitad de buenos que en éste último."
George Broussard, Responsable de 3D Realms

Agárrame si puedes



Las animaciones de «FIFA 2004» no dejan de sorprendernos, y Gabriel Mas nos ha mandado esta curiosa captura, con Pellegrino agarrando a Beckham de forma que ambos jugadores caen hacia atrás, casi como si de un baile se tratase. Algunos ya han pedido en la lista de deseos para «FIFA 2005» que se recrean los agarrones rompiendo la camiseta.

Underground y "setentero"



Nuestro lector "Lomox" se declara acérrimo seguidor del "tunning" y por supuesto no para de "tunear" en «Need for Speed, Underground», pero nos ha dejado boquiabiertos al mandarnos la foto de un poderoso SEAT 124 Sport tuneado al gusto de los años 70. Una "fiera" amarilla de cuatro cilindros. Si te anima también a dejar así un coche en el juego mándanos una imagen.

Pasatiempos 2



¿En que estadio están celebrando los aficionados un gol en esta imagen de «FIFA 2004»?

A) Mestalla
B) Vicente Calderón
C) Riazor
D) D. Sanchez Pizjuán

Escuela de estrategas

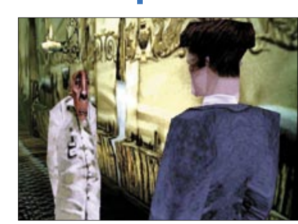


El Miliciano Partizano

Vive la historia

Es curioso cómo puede llegar a transcender un videojuego, para fines más allá del puro entretenimiento. Uno de los aspectos más interesantes en el desarrollo de «Rome: Total War» es la recreación de batallas históricas con un alto grado de detalle. Bien, pues resulta que, aun cuando faltan varios meses para su aparición, el juego ha sido muy tomado en serio por la BBC británica. La cadena de televisión ha adquirido parte de la tecnología de The Creative Assembly –principalmente su motor 3D– para "Time Commanders", un concurso en el que los participantes se enfrentan en batallas históricas. Ponen a cada uno de ellos en el lugar de uno de los generales de una famosa batalla y les dan la oportunidad de "cambiar" el curso de los acontecimientos... El programa, está teniendo un gran éxito, y no me extraña. Tal vez, en el futuro, las lecciones de historia se impartan con la tecnología de los juegos de estrategia.

JEKYLL & HIDE
El loco Spencer



@ Me gustaría que me resolvieseis una duda sobre el juego «Jekyll & Hyde». He hablado con el loco que tiene secuestrado a la hija y me pide que resucite a Mister Hyde. Pero voy a mi despacho y no encuentro lo que me pide.

Aitor Querejeta

Cuando Spencer te entregue la llave, gira a la izquierda y úsala en la puerta para acceder al pasillo. Entra en la cocina y cruza hasta la cafetería. Allí empuja el carrito de la comida para protegerte del enemigo que te lanza platos. Así llegarás hasta los dormitorios. En la habitación, coge una manivela del suelo. Camina hacia el colchón y usa el éter para deshacerte del residente. Después salta sobre el colchón para llegar a la pared. Escálala, gira a la izquierda, y prepárate para entrar en la torre... Allí tendrás que usar la manivela en las jaulas para poder avanzar.

POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO
La cuerda balanceante

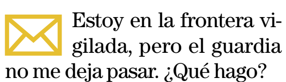
@ Estoy atascado en «Prince of Persia», en la salida del pozo. Tengo que colgarme de una cuerda para presionar dos interruptores. Consulté la guía de la revista pero no me aclaro. ¿Qué tengo que hacer?

Phate



Pues exactamente tienes que hacer... lo que pone en la guía. Debes balancearte sobre una cuerda en un foso de estacas, cogiendo impulso hasta que puedas tocar con los pies el interruptor blanco, que bajará el puente. Gira en la cuerda y balancéate para tocar el pulsador amarillo, que abrirá la salida.

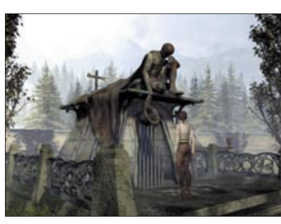
SYBERIA
La aduana



Estoy en la frontera vigilada, pero el guardia no me deja pasar. ¿Qué hago?

Lucía M.

Mira por el telescopio y enfócalo con el botón para descubrir que el "enemigo" es una rama. Ve al



laboratorio y coge la botella que contiene los polvos de Yangalacola. Introdúcelos en la copa, junto al vino, y ofrécele la mezcla al capitán Malatesta. Así te entregará la autorización, que servirá para que Oscar ponga en marcha el tren. ¡Ya te queda poco para acabar el juego!

DEPORTIVOS

FIFA 2004
Editar jugadores

He instalado el «Creation Center 2004», pero me gustaría saber si los cambios afectarán a las partidas salvadas de la temporada que estoy jugando actualmente.

Rumaldo

Todos los cambios que realices en «Creation Center 2004» afectarán a la base de datos del juego y, por tanto, se trasladarán al equipo con el que estés jugando una competición de una temporada guardada. Pero ten cuidado de no realizar cambios en los dorsales, nombres de los jugadores o posicionamiento táctico con respecto a la situación de estos valores en tu partida salvada antes de usar «Creation Center 2004» por primera vez, porque el juego saldrá al escritorio al intentar cargar la partida salvada por incoherencias con los datos del programa almacenados en el archivo de la partida guardada.

GESTIÓN Y ESTRATEGIA
Profusión de títulos

@ Estoy algo confuso por la gran cantidad de juegos de gestión de fútbol que hay en el mercado y como fiel seguidor de la saga «PC Fútbol» me gustaría saber el título que más se aproxima al estilo y filosofía de la mítica serie de Dinamic Multimedia.

Ernesto García



Actualmente tienes donde elegir; «Total Club Manager 2004», «Championship Manager 03/04», «PC Superliga 2004» y «Manager Pro 2004», el último en llegar. Y es precisamente este último el que más se parece a «PC Fútbol», una similitud que va más allá de la pura coincidencia, pues su equipo de desarrollo ha partido de «PC Fútbol 7.0» como base para su creación, por lo que puede considerarse a este título como el rena-

Quién es quién



Brett Sperry: El Conquistador

EN 1985 crea junto a su amigo Louis Castle, Westwood Studios, con un garaje como primera sede. Brett Sperry es considerado como uno de los cinco programadores que más ha influido en la industria por ser el creador de «Dune II», precursor de la estrategia en tiempo real.

COMENZÓ a finales de los 80 diseñando juegos para Commodore 64 y Apple II. Entre ellos, «Mars Saga», «Mines of Titan» o «BattleTech».

EN 1990 rompe moldes con «Eye of the Beholder», mezcla de acción, rol y aventura con una revolucionaria perspectiva en primera persona. Crea el mítico sello SSI que da lugar a «Dragon Strike» y la segunda parte de «Eye of the Beholder».

LA AVENTURA tampoco tiene secretos para él, como demuestra en 1992 con «The Legend of Kyrandia», tan exitosa que aún tendrá dos capítulos más, «Hand of Fate» y «Malcolm´s Revenge». Inolvidables.

SIENTA LAS BASES de la estrategia en tiempo real con «Dune 2; Battle for Arrakis» en 1992, auténtica fuente inspiración para juegos como «Warcraft» o «Dark Reign».

VUELVE A SUS ORÍGENES, la aventura con una fuerte dosis de rol en 1993, con «Lands of Lore», que nuevamente vuelve a ponerle a la vanguardia de la industria con soluciones como el control del inventario con el ratón. La saga se completa con dos títulos más en 1997 y 1999.

NACE LA SAGA «Command & Conquer» en 1995, Brett Sperry desarrolla la estrategia en tiempo real hacia su forma actual. Hoy todos conocemos el éxito de esta saga, que ya va por su decimoquinta entrega entre expansiones y nuevos capítulos.

NO OLVIDA el universo de Frank Herbert y realiza «Dune 2000» en 1998 y «Emperor: Battle for Dune» en 2001. También ha estado implicado en el diseño y desarrollo de titulos como «Blade Runner» (1997) «Nox» (2000) y «Earth&Beyond»(2002).

ACTUALMENTE sigue enfrascado en el desarrollo de nuevas entregas de la serie «Command & Conquer».

cimiento de la saga pero con un cambio de nombre por la desaparición de Dinamic Multimedia.

NBA LIVE 2004
Al día

@ Me gustaría actualizar las plantillas y cambiar el diseño de caras, camisetas y estadios, ¿existe algún editor, aunque no sea oficial, para ello?

David Marrero



En la siguiente página web: www.nbaliveorg.com puedes encontrar parches para actualizar las plantillas y cientos de archivos con nuevas canchas, toda clase de equipaciones deportivas, jugadores, etc.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Gráficos al mínimo

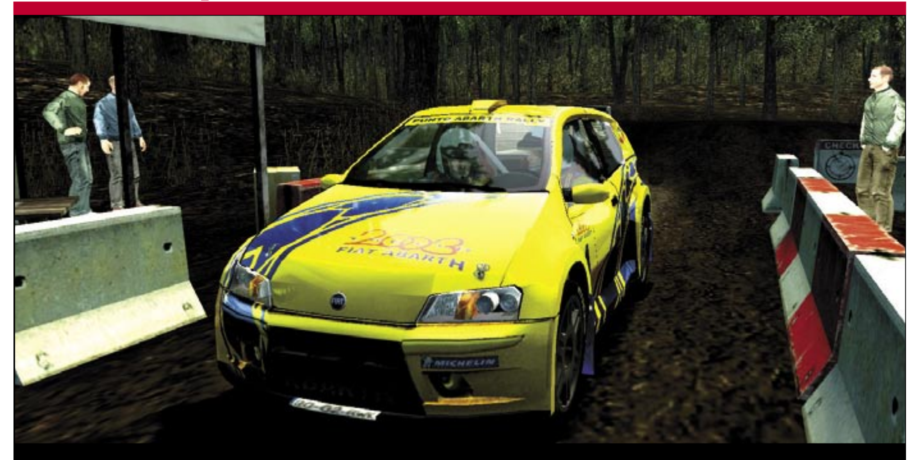
@ He disminuido el nivel de configuración de los gráficos siguiendo los consejos del manual, pero aun así el juego va lento. Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForce 2 ¿Existe alguna forma de mejorar el rendimiento o no tengo más remedio que cambiar de tarjeta gráfica?

Juan Velasco



En primer lugar, actualiza el programa con el parche 1.30 que está en la página web: www.konami-europe.com/pes3/ que además de solucionar diversos problemas gráficos, optimiza el rendimiento en equipos lentos al configurar la calidad gráfica al mínimo. Luego actualiza los controladores de tu tarjeta gráfica, los ForceWare de nVidia (es.nvidia.com) y, en el panel de control de las opciones gráficas, selecciona todas las funciones en modo "aplicación controlada". Al menos harás que te funcione.

Pasatiempos 3



¿Qué mítico coche WRC aparece en esta pantalla, una de las primeras imágenes de «Colin McRae 04»?

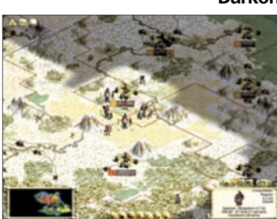
A) Lancia Delta HF Integrale
B) Volfkswagen Golf
C) Ford Escort
D) Fiat Punto

■ESTRATEGIA

CIV. III: PLAY THE WORLD
Diplomacia aguda

@ Necesito ayuda con «Civilization III» con la expansión «Play The World». No logro entrar en la pantalla de diplomacia para asignar misiones a espías y construir embajadas. Os pido ayuda, pues esta opción del juego es muy interesante.

Darkon



En «Civilization III», el sistema de diplomacia ha cambiado un poco. Para establecer una embajada, haz doble click con el ratón –siempre que cuentes con la técnica Escritura– en la estrella cer-

Pasatiempos 4

1. ¿En qué juego, el personaje principal es un agente renegado?

A) Splinter Cell
B) Rainbow Six 3: Raven Shield
C) The Sum of All Fears
D) Ghost Recon

2. ¿Cuál de estos títulos no tiene juego online?

A) Unreal 2
B) Project I.G.I. 2
C) Desert Storm
D) Armed & Dangerous

3. Una de estas series de TV no ha tenido videojuego. Descúbrela.

A) El Coche Fantástico
B) Star Trek
C) Caballeros del Zodíaco.
D) El equipo A.

Maníacos del calabozo



Schmendrick

El rol mestizo

De un tiempo a esta parte, me parecía que nuestro género estaba creciendo. Están en marcha numerosos juegos de rol, tanto en la vertiente online, –con mundos persistentes de todas clases y no sólo D&D– mientras que en su faceta más clásica sigue teniendo muchos adeptos. Pero el rol se está extendiendo, más allá del significativo incremento de desarrollos, hacia otros géneros. ¿Que cómo es posible? Fíjate en los juegos de acción y aventura, o en los de estrategia. ¿Cuántos de ellos no tienen una de las características que hasta ahora eran exclusivas del rol? Puntos de experiencia, elección de habilidades, posibilidades de desarrollo de los personajes. «Deus Ex» y «Spellforce» son claros ejemplos de ello. Parece que mientras los distintos géneros se diversifican más y más también se aprecia la tendencia contraria. Y es que, hay una convergencia entre gran parte de los juegos actuales, el rol está casi en todas partes y cada vez es más difícil distinguir entre los géneros.

Elegidos para la gloria



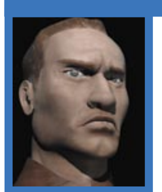
ENERGUMENEDS FREAKS es un grupo de guionistas, programadores y diseñadores 2D y 3D cuyo objetivo es desarrollar videojuegos que combinará acción y aventura para poder atraer a un buen número de exigentes aficionados que vienen demandando mayor carga argumental y profundidad en los personajes, entre otras cosas. Han creado un foro para entrar en contacto con otras personas interesadas en el proyecto en la siguiente dirección: groups.msn.com/EnergumenedsFreacksEntertainment

CAMPEONATO DE FORMULA 1 basado en el juego «F1 2002» de EA Sports. Podéis apuntaros en la dirección web http://gorgoracha.alepe.com/index2.html. Aunque la edición de este año ya está en marcha podéis participar en los próximos grandes premios y coger práctica para el próximo campeonato anual, que promete estar al rojo vivo.



NATURAL SELECTION es una exponente más de la talentosa comunidad de aficionados de «Half-Life». Nadie se atrevería a decir el juego está obsoleto, sobretodo después de probar este espectacular mod de marines contra alienígenas, diseñado con tanto o mayor esmero que como si se tratase de un juego comercial. En la página web «www.natural-selection.org» tenéis a vuestra disposición información, enlaces de descarga e incluso instrucciones completas de la nueva versión. Además funciona también bajo Steam.

Zona arcade


El Agente Ryan

Máxima expectación

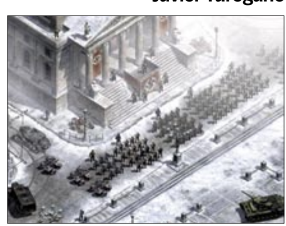
Los ingleses se refieren a ello como "hype" y se trata del fenómeno de que define un alto grado de expectación mediática. En algunos casos, ha sido tan pronunciado que ha acabado resultando contraproducente para la promoción de un juego, recordemos «Daikatana». Salvando las distancias, con «Unreal 2» sucedió algo parecido... Que si iba a ser el juego con mejores gráficos jamás vistos, que si ampliaría el concepto de arcade 3D...Y claro, luego cuesta cumplir con semejantes promesas. Este fenómeno también está presente en un juego que aguardamos con ansiedad. «Half-Life 2» está sometido constantemente al abrasador hype. Las expectativas no dan lugar a la sospecha de que se trata de un caso similar a los antes citados, pero es un riesgo que deben sopesar las compañías. Pueden generar una gran expectación, con el peligro de defraudar al jugador, o bien llevar el juego a un absoluto secretismo y esperar que no pase inadvertido.

cana a tu propia capital, o la letra "E", abajo a la derecha de la ventana de información sobre el estado de las unidades. A partir de ahí, construye tu Agencia de Inteligencia (maravilla menor) para hacer de las tuyas en la ciudad rival. En «Play The World», el espionaje funciona de la misma forma que en el título principal, con la diferencia de que todos los desplegables se comprimen en una sola pantalla; las opciones, sin embargo, siguen igual.

COMMANDOS 3
Acabar con el Traidor

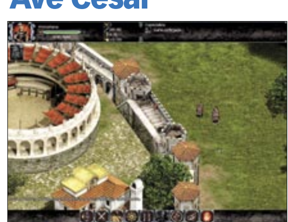
@ Quisiera saber alguna solución para el juego «Commandos 3». El juego es una pasada, y también la dificultad. Estoy atascado en la misión de "Acaba con el traidor " cuando sales del tunel por una escotilla. –Hay demasiados enemigos–.

Javier Turégano



Te recomendamos que adquieras nuestra Guía Oficial de Commandos 3 Destination Berlín por 5,95 euros que podrás encontrar en los quioscos. Concretamente, para la misión en la que te encuentras, lo mejor es que emplees al espía. Así podrás acercarte más fácilmente a tu objetivo, el General O´Donnell. Intenta evitar que se desplace por zonas abiertas, para evitar que sea detectado.

IMPERIVM II
Ave César



@ Hasta hace poco no descubrí mi afición por la estrategia. Tal es así que me interesa un juego, «Imperivm II». Quiero saber si es del tipo de «Age of Empires» y si se trata de una expansión. ¿Me hace falta el primer «Imperivm» para poder jugarlo?

David Argüello

Aunque originalmente en otros países Imperivm II había sido lanzado como una expansión, en España aparece en forma de producto totalmente independiente, –que no incluye las campañas del original– de modo que no te hace falta disponer del primer «Imperivm» para disfrutarlo. En cuanto su estilo de juego, guarda ciertas similitudes con «Age of Empires», pero en «Imperivm II» no existe apenas la gestión de recursos, sino que debemos preocuparnos por establecer líneas de suministro y, sobretodo, por dirigir nuestros ejércitos en el combate. Podría decirse que tiene menos de estrategia y más de táctica.

LOS SIMS 2
Planes de futuro

@ Soy un gran aficionado a «Los Sims» y juego también a otros juegos de estrategia. Estoy pensando en comprar un equipo mejor en el futuro pero creo no necesito que sea demasiado potente. ¿Qué me haría falta para disfrutar de «Los Sims 2» y de otros juegos por el estilo sin que deba preocuparme de la potencia? Tengo un Pentium 4, a 1,7GHz, una Geforce MX 400 y 256 MB SDRAM.

Alpha



Bien, con toda probabilidad, esta configuración te permitirá jugar a «Los Sims 2» pero es posible que para disfrutar al máximo de éste y otros juegos necesites actualizar tu tarjeta gráfica por un modelo de gama media actual como Geforce FX 5200. Asimismo, te recomendamos que sustituyas, cuando te sea posible, los 256 de SDRAM por 256 MB o 512 MB de memoria DDR.

NO MAN´S LAND
Efectos Globales



✉ Estoy jugando a «No Man´s Land» y he visto que en el juego existe una opción que se llama "Efectos Globales". ¿En qué consiste? Además, me gustaría que me dierais algún truco para incrementar más fácilmente mis recursos.

Jesús Benedicto

Los "Efectos Globales" son una habilidad especial de los héroes que afecta a todo el bando contrario. Si quieres defenderte de él tienes que eliminar al héroe que lo invoca. Estudia el efecto nocivo y actúa para contrarrestarlo. Tal como nos pides, ahí van algunos trucos: Durante el juego presiona [Enter] y escribe los códigos GOLDENMONKEY para obtener oro, WICKEDWANGO para conseguir recursos y RAINBOWWRING para que se muestre todo el mapa.

PATRICIAN III
Más dinero

@ He comprado «Patrician III: El Imperio de los Mares» pero estoy encontrando mucha dificultad para adminis-

A debate

¿Acabarán los mundos persistentes con las aventuras de corte clásico?

Una pregunta con mucha miga que nuestros lectores han desmenuzado con respuestas para todos los gustos, empezando por Galadriel, que subraya la enorme diferencia entre juegos de rol clásicos y los que transcurren online en mundos persistentes, por lo que parece imposible que los primeros estén amenazados. En esa línea se mueve Hernán Gárate, que se declara fanático de los juegos de rol en privado porque siguen una trama argumental mucho más definida que en el rol multijugador. El amigo Jacobo se sitúa en un termino medio y alaba las virtudes de ambos géneros a los que augura una larga, y ojalá interminable, existencia en el software de entretenimiento. Mucho más radical es la opinión de Francisco Montes, que considera al rol clásico un género anclado en el pasado y ya agotado, mientras que el rol online en mundos persistentes no tiene límites y se convertirá sin duda en el omnipresente en el panorama del género. David González aborda el siempre peliagudo tema económico, señalando que el rol multijugador debe abaratar los costes que supone a sus usuarios para establecerse definitivamente como rey. Por su parte Soledad nos dice que no todo el mundo está interesado en un juego en el que todo está impuesto por un mundo persistente, y prefiere avanzar a su propio ritmo. Por último, Kalisto profundiza mucho más en los aspectos del rol online que deben mejorarse, como la eliminación de los tramposos, la vida casi inmortal sin que nada pueda eliminar al personaje o el esquematismo del desarrollo de las partidas, demasiado orientadas a explorar y poco a interactuar.

Para el mes que viene: ¿Cuáles son las razones que te llevan a comprar una versión de coleccionista o la edición limitada de un juego, si es que aparece?

trar satisfactoriamente el dinero, siempre acabo en números rojos. Hay algún truco para administrarme bien, comerciar y gastar acertadamente.

Andrés Goyanes

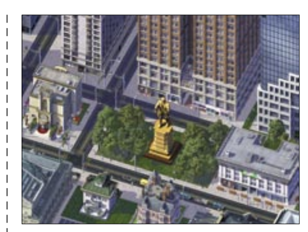


Si quieres incrementar tus fondos pulsa tantas veces como quieras [Mayúsculas + $]. Pero si quieres entender cómo se comercia en «Patrician III», puedes hacerlo también. La compañía FX ha puesto a disposición de los usuarios varios documentos de ayuda en formato PDF en: www.fxplanet.com/p046/p046extras.htm. Consulta concretamente la el capítulo de comercio en el documento "Los Secretos del Imperio de Los Mares".

SIM CITY 4
Vocación constructiva

@ Soy un apasionado de todos los juegos de construcción de ciudades desde «Caesar» hasta «Emperador», pasando por «Faraón», «Zeus» y sus respectivas expansiones. Por tanto, me gustaría saber cuándo habrá una próxima entrega de esta serie. ¿Hay algún juego que sea de este estilo y del que no hay oído hablar?

A. Galbarriatu



Salvo las expansiones Poseidón para Zeus y Cleopatra para Faraón aparecidas hace unos tres años no hay noticia de nada nuevo. Pero si lo que te gusta es la construcción de ciudades, nada mejor que «Sim City 4», el máximo exponente de este subgénero. Recientemente ha salido su expansión «Hora Punta». Te va a encantar...

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Problemas con la actualización



@ Compré el juego «Neverwinter Nights» con su ampliación, y cuando la actualicé por Internet, el juego no me funcionaba bien: me creaba bucles, se saltaba diálogos, no me dejaba cambiar de zona... Lo volví a cargar sin actualizarlo y no me dio problemas. ¿Cómo podría solucionar este tema para poder actualizarlo?

Juan Míguez

Lo cierto es que el hecho de instalar la ampliación «Shadows of Undrentide» no debería interferir con el sistema de actualización del propio juego, ni siquiera si tienes las versiones en distinto idioma. Te aconsejamos que desinstales el juego, vuelvas a instalar ambas cosas y pruebes a actualizarlo, y si el problema persiste, puede ser que tu copia de la expansión tenga algún tipo de defecto. En ese caso deberías ponerte directamente en contacto con el servicio técnico de Atari para intentar solucionarlo por vías alternativas.

ICEWIND DALE II
Perdido en el bosque

@ Estoy atascado en el bosque. Tras el claro grande con un desnivel y tres árboles, voy en dirección NE, SE, NO y SE sin conseguir salir.

Carlos



Suponemos que estás cumpliendo los encargos de Suoma en el mapa del "Bosque Cruel", dentro del Capítulo 3. Bien, pues el cuerno que necesitas para acabar con el tumulario Sordisin lo encontrarás en los Monolitos, dentro del laberinto del Bosque Cruel. Para alcanzarlo dirígete por este orden al Noreste (NE) Norte (N), Este (E) y Este de nuevo. Llegarás a Dríada y después sigue este orden sucesivamente: SE, NE, SE, NO, SE para llegar a los Monolitos. En el Bosque Cruel, siempre que vayas al Oeste (O) aparecerás en la entrada del Bosque. A mitad de camino se encuentra la Dríada Carynara que te indica el camino hacia el corazón del Bosque: Desde el estanque, ve entonces a SE, NE, NO, luego hacia el arroyo y después NO, NE, SE.



"A mi novio no le gustan los juegos, pero a mí me hacen pasar horas frente a la pantalla"

"Princesa de Persia". Enviado por Iván

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Locos del volante



Warrior

Breve paréntesis

Si estuviéramos en un partido de baloncesto la ausencia de lanzamientos relevantes en el género sería el clásico tiempo muerto porque desde la salida de «Need For Speed, Underground» la noticia de mayor impacto ha sido la confirmación del modo multijugador online de la versión para compatibles de «Colin McRae Rally 4». Sí, mientras tanto títulos como la superproducción de Atari «Driver 3», la visión del "tunning" de Acclaim que llevará por título «Juiced» y, por supuesto, «Race Driver 2» de Codemasters prometen toneladas de velocidad a la máxima potencia, pero sus lanzamientos todavía están demasiado lejanos. Así pues, resulta, más que tentador, una idea estupenda, recurrir a la actualización de juegos como «Grand Prix 4» o «Rally Championship» que todavía pueden dar mucho de sí. En simracingworld.com puedes descargar los parches que actualizan equipos, pilotos, escuderías y el aspecto visual de las "máquinas".

Hace **10** años

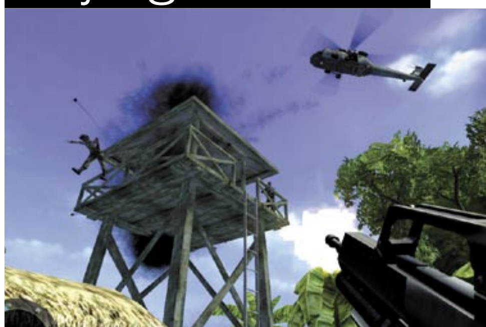


En el número 72 de la segunda época de Micromanía nos encontrábamos en la portada con la estrella de cinco puntas de los cultos paganos. Y es que la emblemática saga de rol popularizada Origin «Ultima» iba ya por su séptima entrega. Nuevamente, Lord British, creador de «Ultima» nos llevaba a las misteriosas tierras de Britannia para vivir apasionantes aventuras de magia y espada.

Aquella era una época de cambios, en la que los discos floppy de 3 y 1/2 daban paso al un nuevo formato, el CD-ROM. En sus comienzos, «Rebel Assault» fue uno de sus máximos exponentes, combinando escenas de vídeo con animados. Con él LucasArts nos ofrecía un juego de acción inspirado en "La Guerra de las Galaxias» más cercano que nunca a las imágenes que habíamos visto en el cine.

Entre las novedades, asistíamos a la llegada de «Cannon Fodder», un juego de acción en el que Sensible Software logró traducir la irresistible jugabilidad del juego de fútbol «Sensible Soccer» en un sensacional título ambientado en un contexto bélico. Pero la actualidad venía impuesta por las novedades de la feria londinense ECTS que presentábamos en un reportaje. En Patas Arriba, intentamos arrojar algo de luz sobre el misterio de «Alone in the Dark 2».

El juego del mes

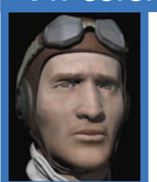


Entra en el paraíso

Elige de entre todos los juegos de la sección Review, en este número de Micromanía, tu juego favorito, y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes en la redacción, hemos elegido como juego del mes a «Far Cry». Una demostración de tecnología acompañada de gran libertad de acción y una adictiva jugabilidad. Vuestras votaciones el mes pasado coincidieron con nuestra elección, y es que «Armed & Dangerous» tenía todas las de ganar.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

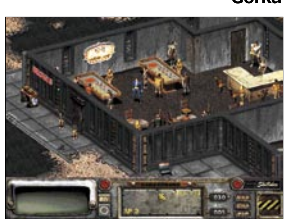
La gran familia

Las estadísticas llevadas a cabo por las compañías sobre sus servidores on-line a veces ofrecen datos sorprendentes. Tomada por ejemplo la página de Ubisoft, se puede comprobar que los juegos con más seguidores son «Raven Shield» y «Ghost Recon» quedando en el tercer puesto «Forgotten Battles» y un poco más abajo «Silent Hunter/Destroyer Command». Sin embargo, en cuanto a uso de los foros, la primera posición es, con diferencia, para «IL2 Forgotten Battles», la tercera para «Lock On» y la quinta para «IL 2» y Oleg Maddox. Curioso ¿verdad? Será que los simuladores venden poco y que hay pocos jugadores on line pero son más bulliciosos que ningún otro género. Las compañías lo saben y fomentan tanto los foros como lugar de encuentro de los aficionados. Esta es una de las razones por las que el género de la simulación es el que goza de mayor fidelidad.

FALLOUT
La colección

He leído en vuestra revista que iba a salir una edición especial con los juegos de la saga «Fallout». Me he pasado por un par de tiendas, pero no sabían nada de él. ¿No ha salido todavía? ¿Si es así, cuando va a salir y por cuanto?

Gorka



La edición especial que buscas se llama «Fallout The Ultimate Collection» que incluye Fallout, Fallout 2 y Fallout Tactics. Está disponible desde el 30 de Enero a un precio de 19,95 Euros y puedes encontrarlo en los canales de venta habituales.

DEUS EX. INVISIBLE WAR
Última hora

He sabido que «Deus Ex. Invisible War» va a aparecer en España con algunas modificaciones con respecto a la versión aparecida en Estados Unidos. ¿En qué consisten? ¿Suponen estos cambios una mejora sobre la versión norteamericana?

Ricardo López



Consulta la sección de reviews para ampliar la información que precises. Los cambios con respecto a la versión americana consisten en un mejor control de ratón, un tipo de letra más pequeño –para que estorbe menos en pantalla–, diversas optimizaciones gráficas y nuevas formas de acceso al inventario y a las armas.

MIDDLE EARTH ONLINE
Para perderse en la Tierra Media

Soy un gran aficionado a los juegos de «El Señor de Los Anillos» por lo que estoy muy interesado en «Middle Earth Online». ¿Cuando va a aparecer, y en qué condiciones de distribución? ¿Tendrá unos requisitos demasiado altos?

Jaime Torvisco

Su lanzamiento está previsto para el último trimestre de 2004, hacia el final del año y estará a cargo de la compañía Vivendi. No se han dado detalles de los requisitos mínimos que exigirá pero, desde luego, necesitarás un equipo relativamente potente, con una tarjeta de aceleración gráfica actual y una conexión a Internet de banda ancha, ADSL o cable.

SIMULACIÓN

APACHE LONGBOW ASSAULT
El regreso



He leído en Internet que se está preparando un juego de la serie «Apache Longbow» ¿Es una continuación del que sacó Electronic Arts? ¿Cuando aparecerá?

Sergio López

El juego que nos comentas es «Apache Longbow Assault» de InterActive Vision. Ha sido desarrollado con un motor gráfico nuevo y promete ser muy espectacular gráficamente. No hay fecha de lanzamiento aunque se espera su salida en EEUU en el primer trimestre de este año. En España, ya veremos...

BATTLE OF BRITAIN
El relevo de Sturmovik



Quería saber algo más sobre el juego que Oleg Maddox está haciendo sobre la Batalla de Inglaterra. Cuado va a salir, aviones pilotables, etc.

Simón "Firebird"

Pocos son los detalles que se han filtrado sobre ese título salvo que verá la luz el año que viene. Hay algunas imágenes de desarrollo y muchas promesas. Si te gusta el tema estate atento a un juego que Activision ha editado con la colaboración de "The History Chanel" (Canal Historia). Se llama «Battle of Britain. World War II 1940» y permitirá volar más de 70 cazas y bombarderos.

SILENT HUNTER III
Guerra Submarina

Me gustan muchos los simuladores de submarinos y querría saber si hay previsto algún juego nuevo para los próximos meses.

Tony Díaz

Contactos

■ **SOMOS UN CLAN EN ESPAÑA DE COSSACKS** que estamos funcionando desde febrero y sumamos 60 miembros y el único requisito para entrar en el es el hablar castellano, la dirección es www.cosacks.net.

■ **QUISIERA ANUNCIAR UN SERVIDOR** de «Freelancer» estable en castellano 24/7. Se llama Freelancer España****Hispania. La web para acceder es: www.freelancer-hispania.es.vg

■ **HE CREADO UN FORO** para juegos de rol cuyo fin, entre otros muchos, es el acercar la experiencia a los juegos de rol de mesa. La web del foro está en la dirección http://candelero.foro.st

■ **SOMOS UN CLAN DEL MOD HIDDEN STROKE** de «Sudden Strike 2» y de aficionados a la historia de la Segunda Guerra Mundial. Invito a todo el que esté interesado a visitar nuestro clan en la dirección www.panzergroup.net

■ **SOMOS EL CLAN K.I.A.** (Komando de Insurrectos Armados) de «MoH Allied Assault». Si queréis participar jugando con nosotros visitad nuestra web. Emprendemos partidas multitudinarioas en http://webs.ono.com/usr010/SAVET7/

La Web del mes

Hollywood sobre ruedas
http://www.atari.com/driv3r/flash-SP/flash-SP.htm



Atari no está reparando en gastos en el desarrollo ni en la promoción del esperado juego «Driver 3» –o DRIV3R–. Habíamos anunciado ya que Atari ha contado a la productora del afamado director Ridley Scott para la realización de una serie de videoclips que vayan desarrollando la trama y ambientación de un juego diseñado para superar al mítico «Grand Theft Auto, Vice City». El primero, "Run the Gauntlet" ya está disponible en la página oficial del juego y es realmente espectacular. Acción, velocidad y música trepidante para acompañar las escenas. Como hemos mencionado actores como Michael Madsen, Mickey Rourke, Ving Rhames y Michelle Rodríguez prestarán sus voces a los personajes del juego.

Tal como anunciamos el mes pasado Ubisoft prepara la tercera entrega de la saga «Silent Hunter», que verá la luz a finales de 2004. Entre las novedades que incluirá destacan el nuevo motor 3D, un innovador sistema de gestión y un modo multijugador con misiones cooperativas y competitivas.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE 3
Instalar DirectX9

Al instalar el juego me dice que falta el archivo “d3d9.d11”, ¿qué debo hacer?

Cristian Eduardo Ortiz



Tienes que instalar las librerías de programación DirectX9.0b. Puedes encontrarlos en los CD´s de la revista.

FORD RACING EVOLUTION
Los controladores

Tengo una tarjeta gráfica ATI Radeon 9800 y creo que mi equipo cuenta con potencia suficiente como para activar todos los efectos gráficos de «Ford Racing Evolution», pero las imágenes se ven distorsionadas, especialmente los bordes. He probado todas las configuraciones, pero sigue pasando lo mismo. ¿Es incompatible con mi tarjeta gráfica?

Alfonso Gómez

ATI ha publicado recientemente la versión 4.1 de sus controladores Catalyst, que entre otros problemas con diversos juegos corrige los errores con el antidentado de «Ford Racing Evolution». Puedes descargar la versión completa de la dirección www.ati.com/support/driver.html

MIDNIGHT CLUB 2
Juego online

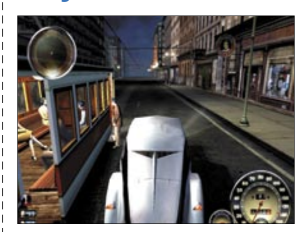
No consigo establecer conexiones para las partidas multijugador online y creo que puede ser debido al cortafuegos que tengo instalado. ¿Tengo que deshabilitarlo?

Andrés



Sólo debes configurar las conexiones de tu cortafuegos para que estén abiertos los puertos 27900, 27901, 28901, así como todos los paquetes UDP salientes y todos los entrantes destinados al puerto 9741.

MAFIA
Viaje extremo



En «Viaje Extremo» un tipo me dice que de una vuelta, que coja una caja y la coloque en un lugar concreto, sin embargo siempre me da la misión como fallida, aunque lo haga al pie de la letra.

Toni Ripollés

Es posible que estés soltando la caja junto a las demás, en lugar de “colocarla”. Usa el botón de acción en lugar de soltar objeto. Verás que lo has hecho bien cuando el tiempo se detenga.

N.F.S. UNDERGROUND
Actualización

No puedo actualizar el programa usando la herramienta automática. Leí la solución que le disteis a otro lector en un numero anterior, acerca de bajar la configuración de seguridad del explorador, pero ni aún así lo consigo, «Internet Explorer» se sigue bloqueando durante el proceso. ¿Qué debo hacer?

Javier Sanz

Como no has completado el proceso en un intento anterior, un archivo corrupto está impidiendo que termines de realizar la actualización. Entra en la carpeta de Windows del directorio raíz del disco duro, luego abre la carpeta “Downloaded Program Files” y busca el archivo “EART-PatchX class” para borrarlo.

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Árbitros virtuales

He recibido varios mensajes de aficionados a «FIFA 2004» y «Pro Evo. Soccer 3» quejándose de la actuación de los árbitros virtuales. Y tienen razón, especialmente en el caso del simulador de Konami, donde el árbitro barre descaradamente a favor del equipo controlado por el PC. ¿Será que en la búsqueda de simulación total se pretende dar cabida a los arbitrajes poco afortunados? Otra posibilidad es que el propio Pier Luigi Collina, portada de «Pro Evo. Soccer 3» haya aconsejado a Konami que los árbitros fueran inflexibles. Al parecer, la “neutralidad” en el arbitraje va a ser un importante factor a considerar...

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN DETALLAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DE LOS CONCURSOS PUBLICADOS EN MICROMANÍA 108

CONCURSO THE HOBBIT
JUEGO THE HOBBIT (PC) + CAMISETA + JUEGO LA COMUNIDAD DEL ANILLO (PC)

Albert Sanz Herreros . . . . . . Barcelona
Jorge Arévalo Tejeda . . . . Barcelona
Daniel García Esperilla . . . . Burgos
Santiago Espinosa Arroyo . . . . . Burgos
Aram Estiu Grauges . . . . Girona
Francisco Reyes Cervilla . . . . . Granada
Ramón López Ramón . . . . León
Jesús Grau Jiménez . . . . Madrid
Javier Mateos Santos . . . . Madrid
Juan Antonio Lozano Sanz . . . . Madrid
Harold Paredes Vigil . . . . Madrid
Mayte Flores González . . . . Murcia
Eduardo Martínez García . . . . . . Murcia
Marta Conde . . . . Ourense
Isaías Jiménez León . . . . Sevilla
Manuel García de la Fuente . . . . Sevilla
Gorka de Iturrate Ibarra . . . . . . Vizcaya
Daniel Vega Aznar . . . . Zaragoza
Rubén Calvo Gasca . . . . Zaragoza

CONCURSO OTORI
AGENDA DE LAS LEYENDAS DE LOS OTORI + UN LIBRO DE LA SERIE

Luís Fernández . . . . .A Coruña
Estíbaliz López . . . . .Alava
Alfredo Minaya Salas . . . . . . .Albacete
José Pacheco Barberán . . . . . .Alicante
Guillermo Castillo Martínez . . .Almería
J. Manuel Menéndez Llano . . .Asturias
Manuel Gómez Vázquez . . . . . .Badajoz
Daniel Bernaldo de Quirós . . . .Badajoz
Jorge Hidalgo Ballesteros . . .Barcelona
Rafa Gómez Prados . . . . .Barcelona
Xavier Planas Torrents . . . . .Barcelona
Juan J. Chamorro Navarrete .Barcelona
Daniel Salvado Mateos . . . . .Barcelona
Helena Manjón Navarro . . . .Barcelona
Iván Presa Balleste . . . . .Barcelona
Albert Bartoli . . . . .Barcelona
Joan Minguet Viladot . . . . . . .Barcelona
Santiago Espinosa Arroyo . . . . .Burgos
Raúl Tinoco Tortosa . . . . .Cáceres
Edgar Ferrer Fuster . . . . .Gerona
Esteve Massot . . . . .Girona
José Luís Franco Caurel . . . . .León
Iván Martínez Santos . . . . .León
Oscar Rey García . . . . .Lugo
Yolanda López Vázquez . . . . .Lugo
Gonzalo Santos de Fuentes . . . .Madrid
Jonathan Rendal . . . . .Madrid
Eduardo Ardisoni García . . . . . .Madrid
Joaquín López Gallego . . . . .Madrid
Raúl Gómez Villa . . . . .Madrid
Raquel Ramos Hernández . . . . .Madrid
Manuel A. Muñoz Suero . . . . . . .Madrid
Juan C. Herranz Jiménez . . . . . .Madrid
Gregorio A. Morín Blanco . . . . . .Madrid
Miguel Margil Arán . . . . .Málaga
José L. Guerrero Mengual . . . . . .Murcia
Manuel Freitas Lamelas . . .Pontevedra
Ignacio Pérez Ferrín . . . . . .Pontevedra
Andrés Arranz Aragoneses . . .Segovia
Fernando Muñoz . . . . .Sevilla
José Manuel Godoy Najarro . . . .Sevilla
Concha Fernández Alvarez . . . . .Sevilla
Lisa Rouira . . . . .Tarragona
Luís Alberto Cambra Reyes . . .Valencia
Rafael Ortíz . . . . .Valencia
Ruth Montero Pardo . . . . . . .Valladolid
José Luís Serena Barriuso . . . . .Vizcaya
Luís Cuartero . . . . .Zaragoza
J. Pedro Iranzo del Álamo . . . .Zaragoza
Jorge LaHuerta Shurak . . . . . .Zaragoza

CONCURSO SPELLFORCE
JUEGO SPELLFORCE (PC) + FIGURA

Mario Serrano Concheiro . . . .A Coruña
Orion Houghton . . . . .Barcelona
Juan José González Pérez . . . . .Jaén
Pedro Mayor Izquierdo . . . . .Madrid
Darío Bermúdez Vadillo . . . . . . .Madrid

JUEGO SPELLFORCE (PC)

David López González . . . . . . .Albacete
Pedro Merayo Corcoba . . . . . .Asturias
Jorge Hidalgo Ballesteros . . .Barcelona
Yaiza Alarcón Cejas . . . . .Barcelona
Salva Cano López . . . . .Bizkaia
Angel García Nieto . . . . .Cáceres
Antonio Galaso Cruz . . . . .Jaén
Juan Carlos Mateu Carrera . . . . .Lleida
José A. Ochando Martínez . . . . .Madrid
Antonio Repullo Aranda . . . . . . .Madrid
Gerardo J. González Jiménez . . .Madrid
Miguel . Mancera Frías . . . . .Málaga
José Luís Prieto Calvo . . . . . .Valladolid
Daniel Jiménez Palomino . . . . .Vizcaya
Francisco García Cascante . . .Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 109

1. A. Medal of Honor: Breakthroug. **2.A.** Emperor **3. C.** Íberos. **4. 1. B.** El lado oscuro, **4. 2. C.** Finlandia, **4. 3. A.** Double Fine

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 110

Computer Hoy Juegos

El Pacífico, dejará de serlo

Pronto estarán a punto, y Computer Hoy Juegos ha podido ya jugar con las versiones de desarrollo de «Medal of Honor Pacific Assault» y «Splinter Cell Pandora Tomorrow»...

• La revista revela las primeras impresiones de los juegos que revolucionarán el género de la acción en los próximos meses.

• ¿Funciona en mi PC? En el laboratorio cada juego se prueba en 24 equipos diferentes, para que sepas en todo momento, cómo funcionarán en tu ordenador las últimas novedades para PC que analizadas en los Test de la revista.

• Juego completo. Con este número, «Nascar Racing 4», un nuevo título de la colección "Los mejores juegos para PC", con el que vivirás la emoción de las carreras Nascar al volante de sus legendarios coches oficiales.



!Es para verlo! ¡Es Pokémon Channel!

Pokémon Channel para GameCube será el juego perfecto para todos los "pokemaniacos". Descúbrelo en una grandiosa preview realizada por los expertos en Pokémon, llena de interesante información e imágenes exclusivas del primer Pokémon de GameCube. También interesante a tope, «Metal Gear Solid: The Twin Snakes», el mejor juego de espionaje con el que Konami ha hecho, esta vez, una versión exclusiva para vuestra GC.

•Novedades. «Final Fantasy Crystal Chronicles» es la estrella. Así pues, la revista incluye un póster gigante y seis paginazas en las que podrás descubrir todas sus virtudes y espectacularidad gráfica, y por supuesto, la locura de disfrutar la aventura entre cuatro colegas.



•Guías y trucos. ¿Algún problema para avanzar en el magnífico «Final Fantasy Tactics Advance»? ¡Pues aquí os ofrecen la guía más completa para que no te quedes atascado.

Play2Manía

El terror invade PS2

Te gusta pasar miedo? Pues atento a las aventuras de terror que te avanza Pay2manía: «Forbidden Siren», «Silent Hill 4», «The Suffering», «Obscure», «Residen Evil Outbreak»…

• ¡Esto es la guerra! Y si lo tuyo es la acción bélica, atento a este reportaje, donde os enseñan títulos tan atractivos como «SOCOM II», «Shellshock», «Call of Duty», «WWII Paratroopers»…

• Comparativa. Descubre cuál es el mejor juego de carreras ilegales: «Need for Speed» «Underground», «Midnight Club II», «Burnout 2», «RPM Tining»…

• Guía coleccionable. La solución completa de Medal of Honor Rising Sun, en un formato especial para guardar en la caja de los ju.

• Suplemento gratuito. Un total de 36 páginas en las que te cuentan cuáles son los mejores juegos de precio especial. Cerca de 50 juegazos, todos por menos de 30 €.

Hobby Consolas

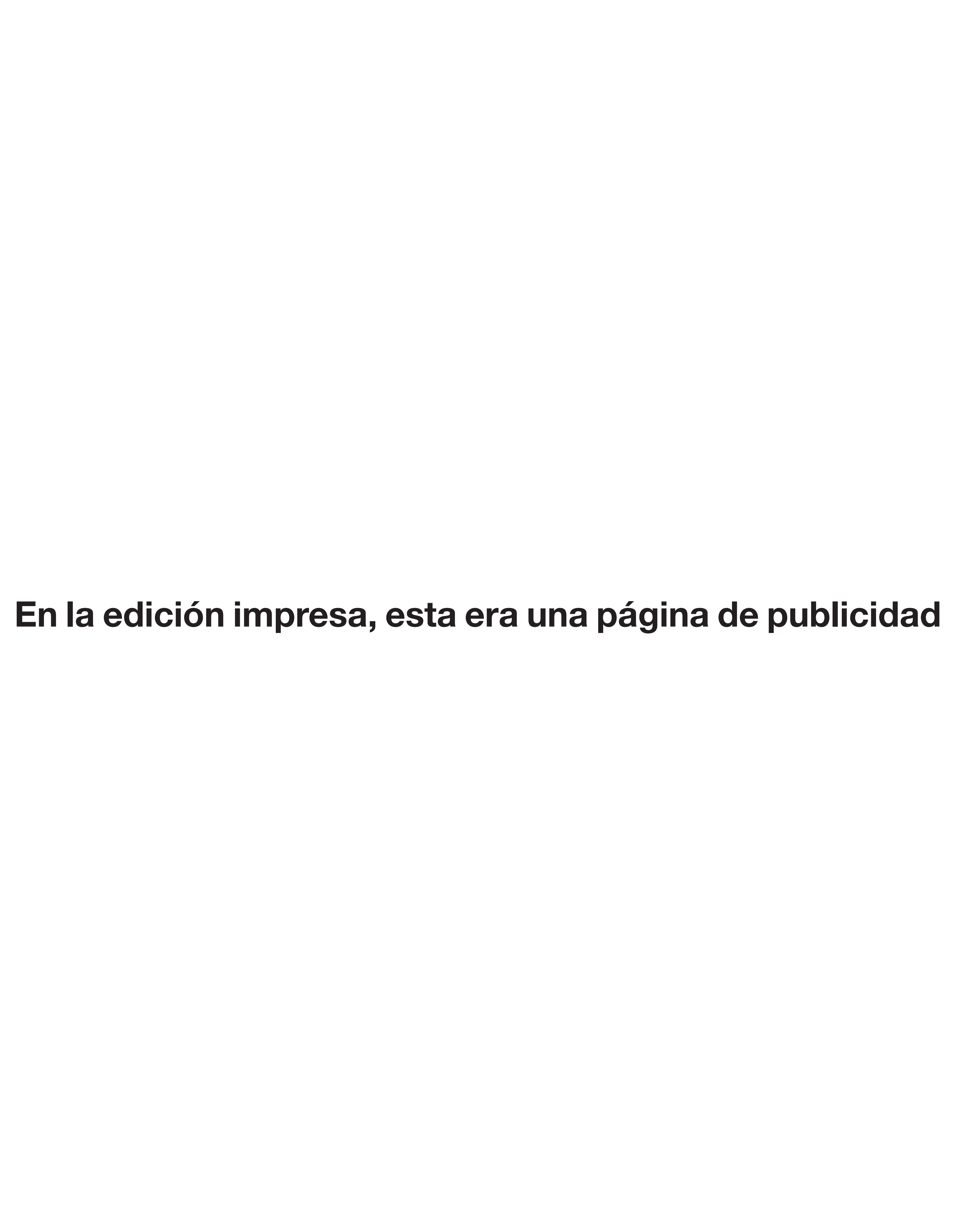
Los nuevos Samurais

La película de Tom Cruise ha puesto de moda a los samurais, y por eso Hobby Consolas os acerca la nueva hornada de juegos con temática oriental: «Onimusha 3» (PS2), «Ninja Gaiden» (Xbox), «Way of the Samurai 2» (PS2), «Tenchu» (Xbox)…

• Guía completa de «FFX-2»: Suplemento especial de 44 páginas con todos los datos y claves para llegar al final del juego de rol más esperado de PS2.

• Las nuevas consolas, al descubierto: ¿Queréis saber cómo será PS3? ¿qué nos ofrecerá Xbox 2? ¿y la nueva consola de Nintendo? Entonces no podéis perderos este completo reportaje.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Curvas a mí

▶SAITEK R440 ▶VOLANTE Y PEDALES CON FORCE FEEDBACK

La tecnología TouchSense implementada en los motores de efectos Force Feedback de este volante transmite con gran realismo cada curva, los pianos o cualquier imperfección del asfalto. A los amantes de la velocidad también les gustará el avanzado diseño de los pedales, acoplados a un travesaño horizontal elevado, que además de mejorar la estabilidad, resulta ideal para cualquier maniobra.

- **Precio: 75 €**
- **Más información: Saitek**
- **www.saitek.com**





Hablar o jugar, esa es la cuestión

▶SONY T630 ▶ TELÉFONO MÓVIL MULTIMEDIA

Un móvil de última generación, con cámara digital por un lado y una pantalla TFT de 65.000 colores por el otro. Viene con el popular «V-Rally 2» ya cargado. Sonidos polifónicos de 32 tonos, joystick integrado y soporte de Java y Mophun para descargarse los últimos juegos completan las impresionantes prestaciones de este modelo.

- **Más información: Sony-Ericcson**
- **http://www.sonyericsson.com/es**



Poder en tus manos

▶LOGITECH MX510 RED ▶RATÓN ÓPTICO

Este espectacular ratón óptico de Logitech está equipado con la reputada tecnología MX y un sensor de 800 dpi, imbatible por su precisión y velocidad de respuesta a los movimientos de la mano. Dispone de 8 botones para arrasar en los juegos de acción en primera persona y su ergonomía recrea curvas estudiadas para adaptarse como un guante a la mano derecha. Se conecta vía USB.

- **Precio: 60 € •Más información: Logitech**
- **http://www.logitech.com**

Realismo acústico

▶LOGITECH X-620 ▶ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA MEDIA

Tras el éxito de su galardonada serie Z de conjuntos de altavoces, Logitech traslada las soluciones más innovadoras de la misma a una gama más asequible. Una buena muestra es este conjunto 6.1, con una potencia total de 70W RMS, de los que 24W corresponden al altavoz de subgraves, cuyo diseño dobla la potencia de los convencionales. Dispone de conectores de entrada para reproductores de DVD y consolas, así como de una salida para utilizar auriculares.

- **Precio: 139,9 €**
- **Más información: Logitech**
- **http://www.logitech.com**



Lo oirás de miedo

▶TERRATEC AUREON 7.1 UNIVERSE ▶TARJETA DE SONIDO DE GAMA ALTA CON MÓDULO DE CONECTORES EXTERNO

Lo mejor en tarjetas de sonido domésticas de Terratec ofrece aceleración 3D para juegos en todos los formatos existentes, con procesamiento de 7.1 canales a una resolución de 24 bit/96 KHz. Cuenta con prestaciones profesionales de grabación/edición de audio y su módulo externo está dotado de entradas analógicas y digitales.

• Precio: 239 € • Más información: Terratec • www.terratec.net

Sube el volumen

▶CREATIVE HQ-1300

▶AURICULARES DE GAMA MEDIA

Con toda la experiencia acumulada en el terreno de los altavoces, Creative debuta en el audio minimalista con estos auriculares, diseñados para realzar los efectos de sonido y la ambientación acústica de los juegos. La cinta autoajustable y las almohadillas con canalizaciones de aire evitan el cansancio y disponen de control de volumen en el cable.

- **Precio: 29,90 €**
- **Más información: Creative**
- **Http://es.europe.creative.com**





¿Un reactor en tu PC?

▶ COOLER MASTER JET 7

▶DISIPADOR PARA CPU

Este original ventilador para el procesador revoluciona el segmento por su diseño que recuerda a un reactor. Una solución resolutiva que reduce la temperatura con respecto a los disipadores tradicionales. El núcleo es de cobre, un metal mucho más termoconductor que el aluminio.

- **Precio: 41 €**
- **Más info: Sist. Ibertrónica.**
- **www.coolermaster.com**



Micromanía Recomienda

PLACA BASE

ABIT IC7 Max3



Una placa base para Pentium 4 que integra el chipset Intel875P para soportar el bus del procesador a 800 MHz y memoria en modo de doble canal DDR 400. Dispone de controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, todo un seguro para no perder datos cuando se estropea un disco duro. Además, integra un procesador de sonido 5.1 y sistema de refrigeración avanzado.

▶ Precio: 130 €
• Más información: ABIT
• http://www.abit.com.tw

ALTERNATIVAS:

Gigabyte GA-7N400 Pro 2

La mejor plataforma para micros AMD, con chipset nForce2 Ultra400 con soporte de FSB a 400 MHz y memoria de doble canal DDR 400. Integra el sonido 5.1.
▶Precio: 144€

ASUS K8V Deluxe

Si te has decidido a cambiar al avanzado procesador Athlon 64, irás sobre seguro con esta placa base con chipset de VIA, el K8T800, controladora Serial ATA RAID. Cuenta incluso con la tecnología inalámbrica Wi-Fi.
▶Precio: 200 €

PROCESADOR

Intel Pentium 4 2,66 FSB 800

Para optimizar la llegada de los nuevos Pentium 4 con núcleo Prescott, Intel ha bajado los precios de su gama intermedia de dicha familia de procesadores para que se conviertan en la mejor opción si tenemos en cuenta su velocidad de núcleo real, la tecnología HyperThreading, los 512 KB de caché L2 y el FSB a 800 MHz. Funciona en modo síncrono con módulos de memoria DDR a 400 MHz.

▶ Precio: 178 €
• Más información: Intel
• www.intel.es

ALTERNATIVAS:

Intel Pentium4 3.2Ghz Extreme Edition

Si el presupuesto no es un problema no lo dudes. Esta edición ha sido creada por Intel pensando en los videojuegos. Tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3, el no va más.
▶ Precio: 1.049 €

AMD Athlon 64

A pesar de que su precio debe bajar, hacerse con el primer procesador doméstico de 64 bit de última generación puede ser un argumento irresistible para los gurús de la tecnología.
▶ Precio: 230 €



TARJETA GRÁFICA

ASUS V9950

Esta tarjeta gráfica integra la versión original de la GPU de nVidia GeForceFX 5900, lo que permite acceder a unas prestaciones de rendimiento 3D entre las más elevadas de lo que nos brinda el mercado a un precio muy atractivo. Dispone de 128 MB de memoria gráfica DDR, en lugar de las 256 MB de las versiones Ultra, pero aun así, su completo soporte de DirectX9 y su potencia ofrecen la garantía de poder jugar a «Doom III» y «Half-Life 2» con todo detalle.

▶ Precio: 259 € •Más información: ASUS •www.asus.com.tw

ALTERNATIVAS:

Terratec Mystify 9800 XT

La aceleración 3D más nuclear, el procesador ATI Radeon 9800XT. En esta tarjeta viene con 256 MB DDR y soporta lo último en DirectX9.
▶Precio: 490 euros

Gainward FX PowerPack! Pro 660

Por un poco más de 60 euros puedes acceder al soporte por hardware de DirectX9, con el procesador nVidia GeForce 5200, 64 MB de memoria DDR y soporte AGP8X.
▶Precio: 64 €



Recomendado para jugar

JOYSTICK

Saitek X45 Flight Control System



El realismo y la precisión son imprescindibles en un joystick, una máxima que cumple con creces este conjunto de palanca de vuelo y acelerador, diseñado con el fin de satisfacer todas las funciones HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador tiene control de retención.

▶Precio: 149,95 €
• Más información: Corporate PC,Tel: 93 263 48 18
• www.corporate-pc.com

ALTERNATIVAS:

Logitech Attack3
Ir a lo básico por precio no significa renunciar a una buena palanca de vuelo, como demuestra este modelo de la serie Attack con 11 botones programables y control de giro.
▶Precio: 24,95 €

Sistema X-Gaming
Réplica de las máquinas recreativas de los 80 con palanca a prueba de movimientos brutales y 8 botones. Las nuevas versiones del emulador MAME soportan directamente este joystick, Se conecta al PC mediante vía USB.
▶Precio: 105 €

GAMEPAD

Kensington Gravis Xterminator



La firma Gravis mantiene su justa fama en el segmento con este gamepad que destacamos por la sobresaliente precisión de su D-Pad, dotado además de efectos Force Feedback con tecnología TouchSense, un sistema que transmite sensaciones de tacto y rugosidad y que implementan juegos como «Black&White». Además, dispone de 12 botones para que ninguna jugada se resista en «FIFA 2004».

▶ Precio 29,90 €
• Más info: Herederos de Nostromo.
• www.hnostromo.com

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3
Este modelo dispone de 12 botones programables y dos palancas analógicas para realizar las jugadas avanzadas de los simuladores deportivos de EA Sports.
▶Precio: 20 €

Logitech DualAction Gamepad
Un gamepad asequible de Logitech y toda la funcionalidad de la mano de dos palancas analógicas y 10 botones. Se conecta al PC vía USB.
▶Precio: 29 €

VOLANTES

Logitech MOMO Racing



El diseño y la calidad de materiales de MOMO están presentes en este modelo de volante y pedales de Logitech, magnífico en todos los aspectos, pero especialmente por ergonomía y precisión de respuesta de su motor Force Feedback. Tanto los pedales como el volante tienen un tacto ejemplar. La base antideslizante y el infalible sistema de fijación completan un producto perfecto.

▶ Precio: 149 €
• Más info: Logitech. Tel: 91 375 33 68
• www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster Enzo Ferrari Force F. Wheel
Los juegos de coches disponen de cámara subjetiva, controlable con el D-Pad de este conjunto Ferrari.
▶Precio: 90 €



Thrustmaster F1 Force Feedback Racing
Una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de Ferrari, incluyendo los materiales de fibra de carbo y el acero. Su Force Feedback es de lo mejor del sector.
▶Precio: 199 €



Art Decó

▶ ABIT DIGIDICE▶
ORDENADOR BAREBONE

No, no es un microondas, sino un atractivo MiniPC –barebone– que dispone de un display muestra las funciones multimedia y la temperatura, de la que se encarga un sistema de refrigeración por circuito cerrado. La placa base es para Pentium 4, con 512 MB y tarjeta gráfica integrada Intel Extreme Graphics 2. El disco duro es S-ATA de 120 GB y dispone de grabadora de DVD.

• Precio: 730 € (P4 a 2,8 GHz) • Más información: Abyss Computers.
• Tel: 902 11 86 84 • www.abyss-computer.com

Sonido multicanal en un botón

▶ HERCULES MUSE POCKET
▶ T. DE SONIDO 5.1 EXTERNA



U tarjeta de sonido USB externa que en el mínimo espacio de un botón, que gira para controlar el volumen. Esta novedad integra un potente chip de sonido que acelera audio 3D con el motor Sensaura 3DPA –soporta EAX y DirectSound3D–. En el cuerpo del módulo, fabricado en metal, están las salidas para unos altavoces 5.1 y para unos auriculares, y una entrada de línea.

• Precio: 60 €
• Más información: Hercules
• http://europe.hercules.com

Sólo el tiempo que tu quieras

▶ FINGER WATCH ▶ RELOJ DIGITAL DE DISEÑO

¿Se te va el santo al cielo mientras juegas? Pues ya no volverás a tener ese problema con este curioso reloj digital que se acopla al dedo. Así, mientras estás enfrascado en una campaña o en un duelo multijugador podrás ver la hora casi sin apartar la vista de la pantalla. Y si aún te preocupa despistarte, pues puedes recurrir a la alarma programable.

• Precio: 36 € •Más información: Fórum Watch Electronics
• www.forumwatch.es





Como en el cine

▶EASY SOUNDCINEMA DECO

▶ HOME CINEMA BÁSICO 5.1

Si quieres disfrutar del Home-Cinema sin tirar la casa por la ventana, este conjunto de altavoces con amplificador y decodificador Dolby Digital y DTS integrado puede ser una buena opción. Tiene una potencia de 100W (RMS) totales.

• Precio: 109,99 € •Más información: Best Buy Teléfono: 93 300 11 76 • www.bestbuy-int.com



Gráficos a toda vela

▶HERCULES 3D PROPHET ALL IN WONDER 9800 SE

▶ ACELERADORA 3D DE GAMA ALTA

Una tarjeta gráfica con sintonizador de TV, funciones de captura, mando a distancia y, por supuesto, aceleración 3D de la mano del procesador gráfico de última generación ATI Radeon 9800 SE con 128 Mb de memoria DDR y soporte de DirectX9 para jugar al máximo a lo que esté por llegar. Aúna todas las funciones que podemos pedirle a una tarjeta gráfica.

• Precio: 680 € • Más información: Hercules • europe.hercules.com

Gráficos al por mayor

▶TERRATEC MYSTIFY 9600XT

▶TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA

Terratec se apunta a la tecnología ATI y ya dispone de una completa gama de tarjetas con sus procesadores gráficos. Si atendemos a su precio este modelo es el más interesante. Integra la GPU Radeon 9600XT funcionando a 500 MHz y 128 MB DDR a 600 MHz. La aceleración 3D soporta las avanzadas funciones gráficas de DirectX9 y sus prestaciones son más que suficientes para no perder detalle gráfico en juegos como «Far Cry». Dispone de conector para monitores TFT.

• Precio: 170 euros • Más información: Terratec
• www.terratec.net

Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 ZS



Una tarjeta de sonido de última generación que integra el procesador de audio 3D más potente de su segmento, capaz de acelerar 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal en 7.1. Está certificada THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bits y 96 Khz. Incluye los juegos la última entrega de «Tomb Raider» y «Rinbow Six 3: Raven Shield».

▶Precio: 149,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Game Edition

Lo básico para jugar con sonido multicanal interactivo, la tarjeta de sonido Terratec 128 PCI, y además viene con el magnífico «Splinter Cell» de regalo.

▶ Precio: 29 €

Gainward Hollywood Home 7.1



El salto a los formatos multicanal extendidos 7.1 y sin renuncia a la calidad de procesamiento a 24 bit y 96 kHz, este modelo es compatible con todos los formatos de audio 3D.

▶ Precio: 44 €

TECLADO Y RATÓN

Logitech diNovo



Un conjunto de teclado y ratón óptico inalámbricos que rompe moldes tanto por su espléndido diseño como por la posibilidad de separar el teclado multimedia, opción muy práctica y cómoda a la hora de controlar el movimiento en los juegos de acción en primera persona. La transmisión inalámbrica Bluetooth permite situarlo incluso desde otra habitación, lo que sugiere a los que conectan su tarjeta de vídeo al televisor a jugar en el salón. Sin duda el mejor del mercado.

▶ Precio: 299 €
• Más inf.: Logitech. Tel: 91 375 33 68
• www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Mystify Claw

El diseño de este espectacular ratón está enfocado a los juegos de acción en primera persona e incorpora diez botones dispuestos de tal forma que se ajusta como un guante a la mano, consiguiendo que nos olvidemos del teclado para jugar.

▶ Precio: 59 €

Thrustmaster Tactical Board

Un revolucionario dispositivo de control que dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado.

▶ Precio: 96 €

ALTAVOCES

Creative Inspire T5400 5.1



Un conjunto de altavoces 5.1 con diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia más que suficiente para hacernos sentir cada efecto de sonido con un realismo sobrecogedor.

▶ Precio: 99,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Creative GigaWorks S750

El rey absoluto del segmento, un conjunto 7.1 con una descomunal potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer, con certificación THX. Alta fidelidad en tu PC.

▶Precio: 479,90 €

Creative Inspire T7700

Las tarjetas de sonido 7.1 necesitan un conjunto de altavoces con la misma configuración multicanal extendida y Creative aporta toda su tecnología para satisfacer todas las exigencias en juegos y DVD-Vídeo.

▶ Precio: 149,90 €

CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego, o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

BAREBONE
¿Están a la altura?



Quería preguntaros vuestra opinión sobre los últimos ordenadores de dimensiones MiniPC y si están diseñados para soportar los próximos juegos que van a salir al mercado.

Alvaro

Los ordenadores MiniPC –también llamados barebone– han nacido para seducir a los que buscan tamaños compactos y un diseño vanguardista, pero no por ello deben descartarlos los aficionados a los videojuegos, porque los puedes encontrar con los mismos componentes que los sobremesa estándar. El único inconveniente de la mayoría de ellos es que sólo tienen una ranura PCI y un puerto AGP para instalar una aceleradora 3D más potente debido a que suelen integrar una gráfica en placa demasiado básica.

VIDEO COMPRIMIDO
Instalar Bink Video

Se ralentiza la imagen y hay saltos en el sonido cuando intento ver imágenes comprimidas en Bink Video a pantalla completa. ¿Cómo puedo solucionarlo?.

Cesar González



Tienes que entrar en la web http://www.radgametools.com/down/Bink/RADTools.exe en la que descargar el ejecutable de las herramientas Bink Video. Se instalará el reproductor necesario para ver bien los archivos comprimidos en este formato.

TARJETA GRÁFICA
Actualizar la aceleradora 3D



¿Es normal que teniendo un Pentium 4 2.4 con 512 MB de RAM y una ATI RADEON 9000 128 MB juegos como «Caballeros de la Antigua Republica» se ralenticen cuando estoy en escenarios abiertos? Si es debido a una limitación de mi tarjeta ¿Cuál me recomendáis que ni supere los 300 euros?

Piernaskis

Tu tarjeta gráfica no está optimizada para DirectX9.0b, un requisito necesario para jugar en alta resolución con el juego que mencionas, y además necesitarás mayor potencia gráfica. Por lo tanto, no tienes más remedio que actualizar tu tarjeta gráfica y con tu presupuesto puedes optar por un modelo de altas prestaciones, que integre un procesador nVIdia GeForce FX 5900 estándar o un ATI Radeon 9600XT, siempre con, al menos, 128 MB de memoria DDR.

SONIDO 3D EN HIFI
Receptores domésticos





He adquirido la tarjeta de sonido SoundBlaster Audigy2 ZS Platinum Pro y el problema es que no puedo obtener sonido EAX con mi amplificador/receptor de Home Cinema. ¿Necesito algún tipo de cable especial o reconfigurar la tarjeta? He conectado las salidas a la entrada digital del amplificador, como se especifica en el manual, pero no me detecta sonido multicanal con los videojuegos.

M. Sanz

El problema es que tu receptor de Home Cinema –como la mayoría– están preparados para reconocer señales de audio Dolby o DTS a través de las entradas digitales y realizar internamente la decodificación, y el sonido multicanal de los juegos con DirectSound3D o EAX no procesa la señal en estos formatos. Debes usar las salidas analógicas de la tarjeta de sonido y conectarlas a las entradas analógicas RCA para receptores externos del amplificador –identificadas como entradas 6ch Direct Input– porque es la tarjeta de sonido la que procesa el sonido 3D y saca la señal de audio de cada uno de los canales independientes a las salidas analógicas respectivas.

SONIDO EN PLACA
Aceleradora de audio 3D

Tengo un PC cuya tarjeta de sonid, RealTek AC97, está integrada en placa, una GigaByte K7 Triton. Estoy casi seguro de que ese es el motivo de que el sonido vaya a sal-

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Pentium 4 3,4 GHz núcleo Prescott (90nm)**
- Placa base: **ABIT IC7 Max3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 533**
- Lector DVD: **BENQ DVD32X**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A07**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **Hercules 3D Prophet All in Wonder 9800**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**
- Gamepad: **Gravis Xterminator**

La pregunta del mes

Monitores TFT y los videojuegos

Me gustaría comprar un monitor ultraplano TFT, pero me han dicho que no son recomendables para videojuegos o películas porque aparecen efectos "fantasma" y ralentizaciones. ¿Es cierto? ¿Tiene algo que ver la conexión analógica o digital DVI?

David Márquez

Sí es cierto que en los monitores TFT verás que las escenas con una velocidad de generación de imágenes muy rápida –explosiones, juegos de velocidad– parecen ir a saltos o con estelas, un problema ocasionado porque los monitores TFT generan la imagen con una velocidad de refresco muy inferior a la de los monitores estándar CRT, debido a limitaciones inherentes a esta tecnología. No obstante, los mejores modelos de la nueva generación han mejorando este aspecto y puedes comprar un monitor



TFT, pero asegúrate que su tiempo de respuesta es inferior a 16 ms y, si es posible, pruébalo con juegos de acción. Respecto a la conexión DVI, mejora notablemente la nitidez y calidad de imagen debido a que la transferencia de datos es digital y no es necesario recurrir a la conversión analógica/digital.

tos en algunos juegos. Si es así, ¿qué tarjeta podéis recomendarme para disfrutar del sonido 3D en los juegos actuales?

Victor Corcoles



Tu tarjeta de sonido es limitada, pero no por ello debe ocasionar saltos en el sonido. Actualiza los controladores de la placa base, que puedes descargar de la página web del fabricante. De todas formas, te recomendamos que la deshabilites y adquieras una aceleradora de audio 3D con soporte multicanal interactivo. Los modelos SB Audigy Player, Terratec Aureon 5.1 Fun o Hercules Digifire 7.1 son buenas opciones.

MEMORIA RAM
Módulos de marca

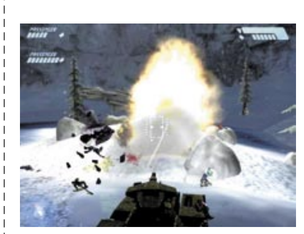
@ ¿Qué diferencia hay entre una memoria "retail" DDR 400 y una de una marca como Kingston o Trascend? Quisiera saber si conviene optar por un módulo de marca o no.

Roberto A.R



No lo dudes, elige los módulos de memoria de marca. Aunque los módulos "retail" funcionan perfectamente en la mayoría de los casos, en el momento que quieras ampliar la memoria añadiendo mas módulos puedes encontrar problemas, lo que no sucede con módulos de marca, siempre los encontrarás en el mercado. Además, los de marca son más adecuados para el "overclocking", nosotros hemos probado a bajar la latencia a 2.0 (2.5 por etiqueta) en módulos de marca y sin problemas, mientras que en módulos "retail" el mínimo cambio en los tiempos de latencia o acceso provocaban el fallo.

GRÁFICOS 3D
Halo a saltos



Mi ordenador es un P4 a 3.06 GHz, con una tarjeta gráfica GeForce Fx 5600. Me funcionan perfectamente juegos como «FIFA 2004», «Call of Duty» y «Max Payne 2», pero en «Halo» en cuanto aparecen varios personajes en pantalla, provocan ralentizaciones ¿A que puedes ser debido?

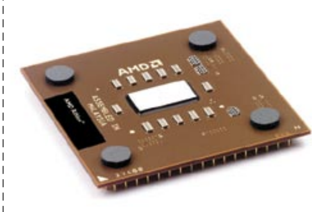
Edmon

Instala la última versión de los ForceWare y la actualización 1.03 del juego. Configura las propiedades avanzadas de la tarjeta y, en "configuración de calidad y rendimiento", desactiva el suavizado de líneas y los filtros anisotrópicos. Comprobarás que el rendimiento ha mejorado, pero por el momento es inevitable algún tirón con múltiples enemigos en pantalla, se trata de una limitación de la programación del código de la versión para PC.

TEMPERATURA
REINICIO SORPRESA

@ Tengo un Athlon XP 2400+ en una placa ASUS A7N8X-X. El PC se reinicia, por ejemplo jugando al «Medal of Honor». ¿A qué se debe?

Rafael Abellón



Tu CPU debe alcanzar una temperatura excesiva. Tu placa incorpora un sistema de protección que reinicia el PC cuando ésta supera un valor peligroso. Revisa que el disipador haga buen contacto con la CPU, así como el correcto funcionamiento del ventilador. La temperatura no debe superar los 70 grados. Puedes vigilarlo desde cualquier programa de monitorización de la CPU.

POTENCIA ELÉCTRICA
FALTA FUERZA

@ Desde que instalé un disco duro, grabadora y una tarjeta gráfica el PC se reinicia constantemente y, sin embargo, todo parece funcionar correctamente. ¿Qué está pasando?.

Víctor Acero

Está claro, lo que necesitas es una fuente de alimentación más potente, de unos 300 W.

¿Está al día tu PC?

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel 875P (Pentium4)**
- RAM: **256 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio 3D**
- Disco duro: **80 Gb IDE ATA/133**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas**
- Altavoces: **Cconjuntos 5.1 como Creative P580**




¿Funciona en mi PC?

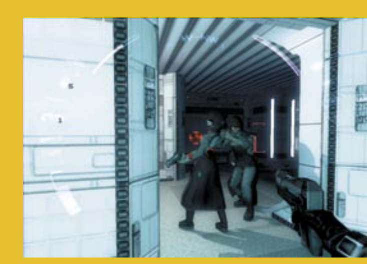
Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

FAR CRY



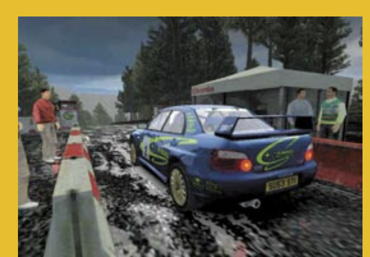
Es la nueva referencia de la acción en primera persona, en gran parte a por su revolucionario motor gráfico, que recurre a los nuevos efectos de **DirectX9**. Es necesario disponer de una aceleradora 3D con un procesador gráfico que los soporte. Un buen ejemplo serían los **GeForce FX 5700** de nVidia o los **Radeon 9600 de ATI**. Por supuesto, un procesador que supere los **2 GHz** es aconsejable, porque el complejo motor de IA requiere una gran potencia de cálculo. Crytek anunciado una optimización para el procesador **AMD Athlon 64**.

DEUS EX. INVISIBLE WAR



Los juegos de luces y sombras juegan un papel fundamental en el desarrollo de esta aventura con toques de rol y el motor gráfico los genera con gran realismo a costa de una elevada potencia de aceleración 3D, por lo que una tarjeta gráfica potente como una **GeForce FX 5900** o una **Radeon 9600XT con 128 MB** de memoria es recomendable para jugar a **1024x768** con todas las opciones gráficas habilitadas al máximo. Al avanzado motor de física **«Havoc 2»** le vendrá muy bien una **CPU** en torno a los **2 GHz** y **512 MB** de **RAM**.

COLIN MCRAE RALLY 04



En un juego de velocidad es imprescindible mantener alta la tasa de fotogramas por segundo y, por fortuna, la simplicidad de las texturas de los escenarios ayuda bastante a conseguirlo incluso con una tarjeta gráfica básica, como una **GeForce FX 5200** o una **ATI Radeon 9200**. Es muy recomendable contar con un conjunto de **volante y pedales** para controlar los WRC con mayor realismo y agilidad. Y para su modo online una conexión de banda ancha por **cable** o **ADSL** se hace crucial.

BATTLEFIELD VIETNAM



A pesar de haber optimizado el motor gráfico con respecto al original, sigue requiriendo para jugarlo sin recortes técnicos una enorme potencia de proceso (**CPU a 2.4 GHz**) y gran cantidad de memoria RAM (**512 MB**), sin olvidar una tarjeta 3D con soporte por hardware de **DirectX9**, puesto que el motor gráfico implementa efectos avanzados. Las tarjetas gráficas con chips **GeForce FX 5700** o **ATI Radeon 9600** son ideales para este juego. Asimismo, los efectos de sonido con efecto posicional requieren una tarjeta de sonido **audio 3D** y es importante tener un conjunto de altavoces **5.1**. La **Banda ancha** se hace indispensable para disfrutarlo, dado su carácter online.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

En los CDs que acompañan a la revista encontrarás más de un Giga de información, con las mejores demos, actualizaciones, especiales y todo lo necesario para, en lo referente a los juegos de PC, estar al día.

CONAN: THE DARK AXE

Dos niveles del juego

Conan es uno de los superhéroes más laureados en el mundo del cómic. Y al tiempo que el actor que en los años 80 lo encarnó para el cine –léase Arnold Schwarzenegger– ha cambiado de trabajo y ahora se dedica a la política, nuestro bárbaro vuelve a tomar el pulso a las pantallas del ordenador tras un largo letargo. Lo hace en un título de acción y aventura con toques roleros, completamente basado en las novelas de su creador, R.E. Howard, que recrea escenarios con ciertas dosis de fantasía, como podrás comprobar en la demo. Tomarás el papel de Conan, para, espada en mano, superar dos de los muchos niveles con los que contará la versión final. El objetivo de Conan no es otro que el de vengar la muerte de su familia, pero para ello deberá superar complicados escenarios en los que librar sangrientos y constantes combates contra todo tipo de seres. Para jugar correctamente, vuestra tarjeta gráfica habrá de soportar la tecnología Pixel Shader 1.1. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Aventura**
▶Compañía: **Cauldron**
▶Distribuidor: **TDK Mediactive**
▶Lanzamiento: **Por confirmar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **130 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 733 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **172 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
▶**DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izquierda: **Golpe 1** ▶Botón dcha.: **Golpe 2** ▶Espacio: **Cubrirse**

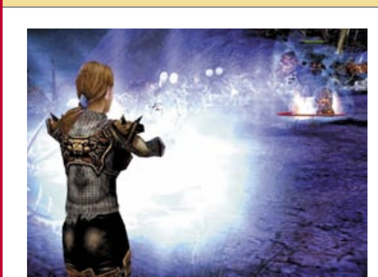
SPELLFORCE

Tutorial, una misión y dos mapas multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia/JDR**
▶Compañía: **Phenomic Game Development**
▶Distribuidor: **Zeta Multimedia**
▶Lanzamiento: **11/12/2003**
▶Idioma: **Castellano**
▶Espacio: **304 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 1 Ghz**
▶RAM: **256 MB**
▶Disco duro: **593 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶T. de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**







Este bello juego nos propone una excelente combinación de géneros a medio camino entre la estrategia y el rol, para intentar ofrecernos lo mejor de cada uno de ambos. El argumento de «Spellforce» nos traslada a un mundo fantástico medieval, en donde los magos han lanzado una maldición, convirtiendo todo el terreno en un sembrado de personajes malvados. Aunque en la versión completa podrás escoger entre varias razas para jugar, en esta demo manejarás una ya determinada, con la que deberás completar ciertos objetivos marcados en la misión para un solo jugador. Si no conoces el funcionamiento de este tipo de juegos, te aconsejamos que pases antes por el tutorial, que dará unos cuantos sabios consejos mientras te haces con el interface. Igualmente, podrás compartir el juego a través de red con el modo multijugador y las dos misiones que incluye. **Disco 2**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

FAR CRY

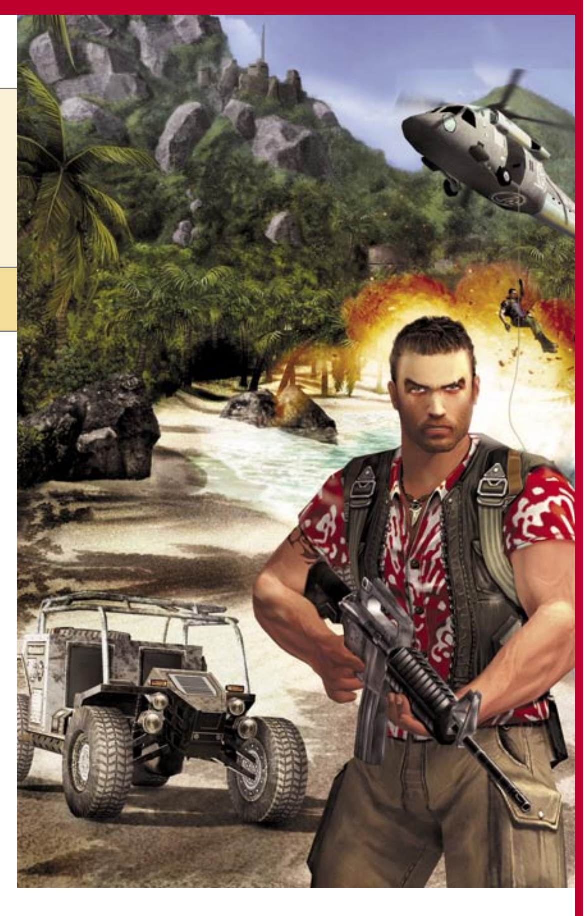
Un nivel completo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Crytek Studios**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **15/02/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **473 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256MB**
- HD: **582 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0b**

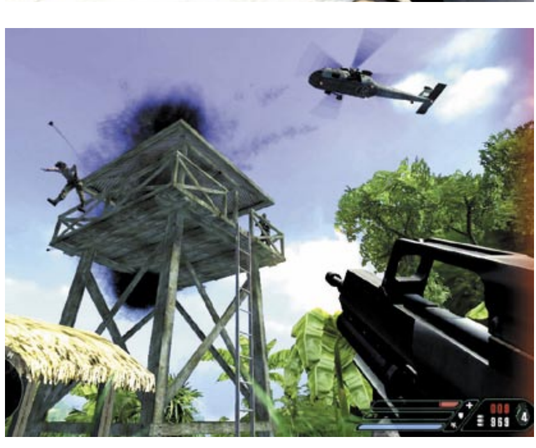
CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** Ratón: **Vistas** Botón izquierdo: **Disparo** Espacio: **Saltar**

Es la portada de este número, y la verdad es que se lo ha ganado a pulso, ofreciéndonos acción sin freno con calidad de la buena. Micromanía te ofrece este "peazo" de demo, de casi 500MB, para que puedas afrontar todo un nivel completo incluido en el juego. Y prepárate para lo que se te viene encima: nada más comenzar, encarnarás a Jack, un tipo que ha logrado escapar, a bordo de una zodiac, de una batalla que se libraba en un navío, convirtiéndose con ello en el hombre más buscado de la isla. Su misión será destruir el centro de comunicaciones de los mercenarios que lo persiguen, lo que le permitirá ganar algo de tiempo. A lo largo del nivel podrás disfrutar de siete armas diferentes: el Jungle falcon, la carabina M4, el P90, un rifle de francotirador, un Lanza-cohetes, un subfusil MP5 y un Machete. Esta demo requiere, en el caso de disponer de una tarjeta gráfica con chipset nVidia, tener instalada la última versión de los drivers ForceWare, la 53.03. **Disco 1**





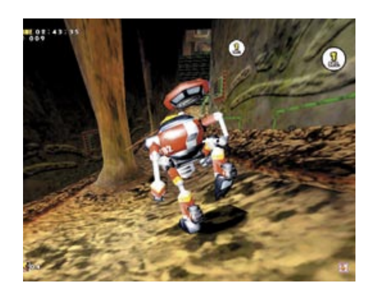


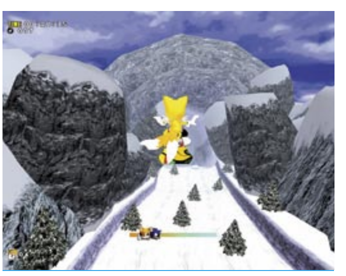




SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Siete niveles diferentes





Sonic, el erizo más rápido –y más azul– del mundo de las consolas también quería tener un hueco en nuestros PCs, y acaba de llegar con el juego comentado en la página 96. A la demo de este juego que os ofrecimos hace un par de meses, viene a unirse esta otra, aún más completa, en la que tendrás acceso a un nivel con cada uno de los siete personajes que co-protagonizan el juego, como Tails, Amy, Knuckles, Big Cat, etc… Una demo que te ofrece un buen número de horas de diversión mientras intentas, como siempre, llegar al final del recorrido con el mayor número de anillos posibles en el bolsillo. En el camino, además de los obstáculos y enemigos habituales, tendrás también que habituarte al entorno 3D del juego y a su sistema de manejo. Pero será la enorme velocidad a la que discurre cada una de las fases –sobre todo, la de Sonic–, la que te dejará con la boca abierta. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Plataformas**
- Compañía: **Sonic Team**
- Distribuidor: **Acclaim**
- Lanzamiento: **6/02/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **103 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** HD: **163 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

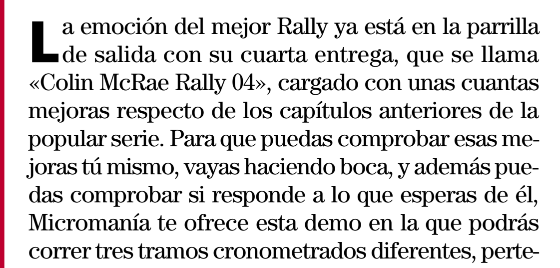
CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Todos los controles disponibles.** Ratón: **Saltar**



En los CDs
CD MANÍA

COLIN MCRAE RALLY 04
Tres tramos cronometrados





FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **Marzo de 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **152 MB**

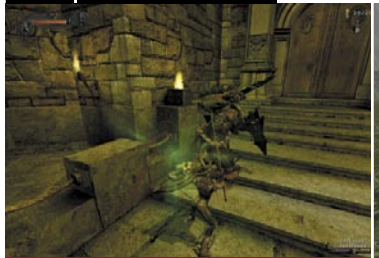
LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **210 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- T. de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar** ▶Cursor izq./dcha: **Izquierda/Derecha**

La emoción del mejor Rally ya está en la parrilla de salida con su cuarta entrega, que se llama «Colin McRae Rally 04», cargado con unas cuantas mejoras respecto de los capítulos anteriores de la popular serie. Para que puedas comprobar esas mejoras tú mismo, vayas haciendo boca, y además puedas comprobar si responde a lo que esperas de él, Micromanía te ofrece esta demo en la que podrás correr tres tramos cronometrados diferentes, pertenecientes a los rallies de USA, de Japón y de Finlandia. Contarás con un único coche, el Xsara WRC, similar al que pilota Carlos Sainz y que cuenta con una de las mecánicas más avanzadas del momento, algo que ya ha quedado de manifiesto en las dos primeras pruebas del campeonato mundial. La conducción de este coche se convertirá en una auténtica delicia, gracias al realismo de su control, unida a la diversidad de los tres tramos que probarás. **Disco 2**



Especiales







Enclave
Editor de niveles

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Aventura**
- Compañía: **Starbreeze Studios**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma: **Inglés**

Desde Starbreeze se pretende dar un punto de referencia para que no decaiga el ánimo con el juego que recogió el testigo de ambientación de «Blade». Te ofrecemos ahora un magnífico editor de niveles para poner a punto nuevas misiones.Por el momento podrás presumir de unas horas más de juego, aunque no parece que esto vaya a acabar aquí, puesto que el equipo de desarrollo ha anunciado que ésta es sólo la primera versión de su editor de niveles… ¿significará esto que en poco tiempo tendremos otra versión mejor? **Disco 2**

Vietcong
Nuevos mapas

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Pterodon** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Pese a que hace casi un año que este juego salió al mercado, su aceptación ha sido tal, que ahora se prepara una expansión esperada con expectación por aquellos que en su momento se adentraron en la espesa jungla de Vietnam. Sin embargo, antes que salga la expansión aún puedes aprovechar un poco más la versión original, instalando los dos mapas que incorporamos en esta sección de especiales. El primero es un mapa para el modo individual y el otro para el multijugador. Ambos, con alguna que otra sorpresa… **Disco 2**

Call of Duty
Herramienta de modelado

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Infinity Ward** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

Si en el número 108 de la revista te ofrecimos unas herramientas de edición para este gran shooter en primera persona con las que podías hacer tus modificaciones, ahora el equipo de desarrollo ha puesto a disposición de los usuarios las "Viewmodels Tools", herramientas con las que crear nuevos modelos y animaciones, personalizando aún más el juego. Este nuevo pack de herramientas completan así las posibilidades que Activision ha ofrecido a los seguidores más fieles con la intención de aumentar la adicción a su genial título **Disco 1**

Actualizaciones

Call of Duty
Actualización a la versión 1.02.
Incorpora un nuevo modo de juego, el "Headquarters", en modo multijugador. Además, habilita nuevas funciones para que los jugadores cuenten con más información durante la partida.

Combat Mission: Afrika Corp.
Actualización a la versión 1.01.
Esta actualización ofrece un montón de cambios relacionados con la jugabilidad del juego, permitiéndote recuperar las partidas guardadas con la versión 1.0.

Hidden & Dangerous 2
Actualización a la versión 1.04.
Soluciona los problemas que daba la salida al escritorio al eliminaba al jugador, en cualquier modo de juego. Para aplicar esta actualización necesitas tener instalada la versión 1.03 del juego.

Homerworld 2
Actualización a la versión 1.1.
Resuelve varios conflictos encontrados entre servidores y clientes en el modo multijugador, y ajusta parámetros para equilibrar las fuerzas de las unidades.

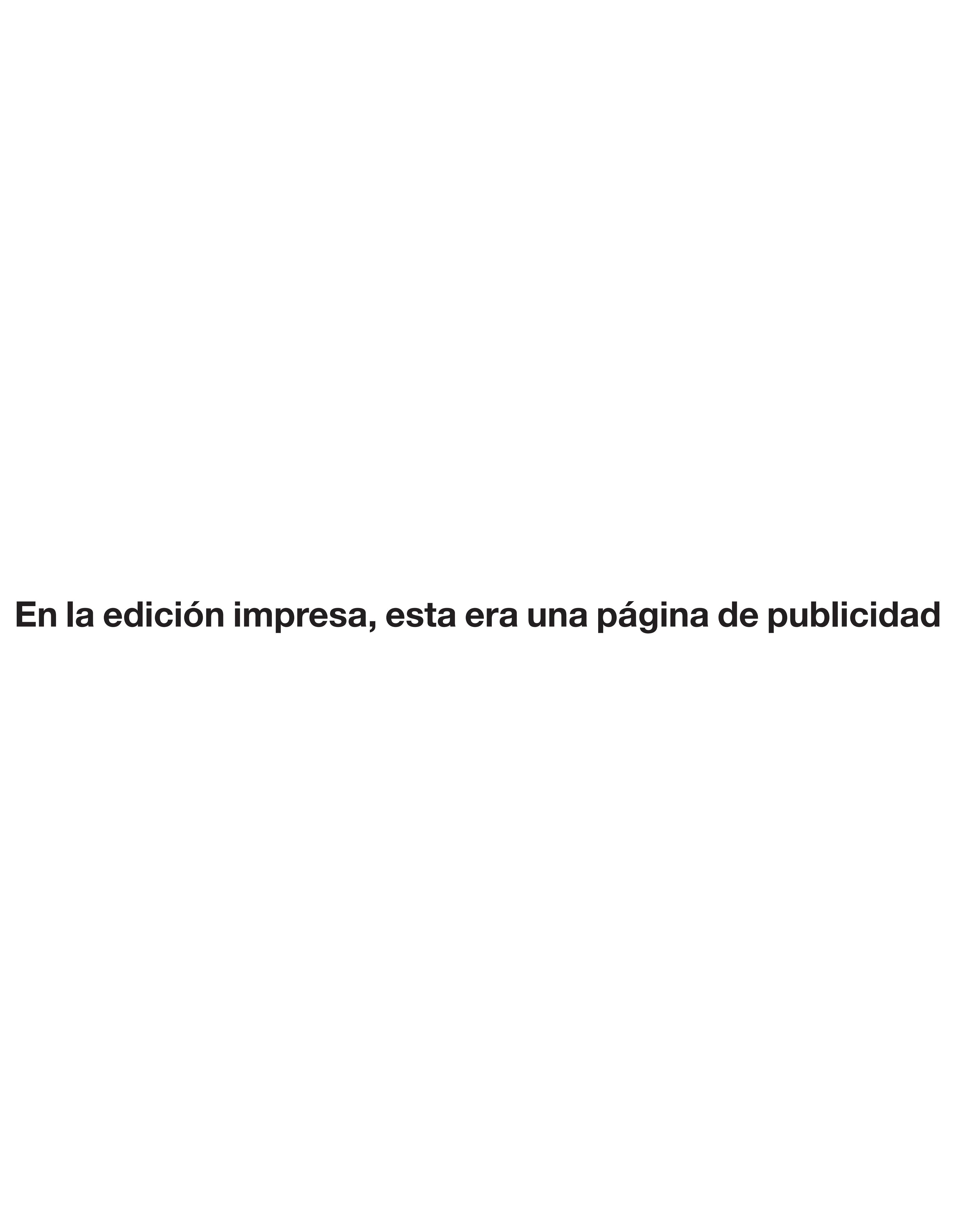
Magic The Gathering: Battlegrounds
Actualización a la versión 1.4.
Los desarrolladores del juego no nos han dado detalles concretos de las mejoras de esta actualización, pero nos aseguran que es importantísima.

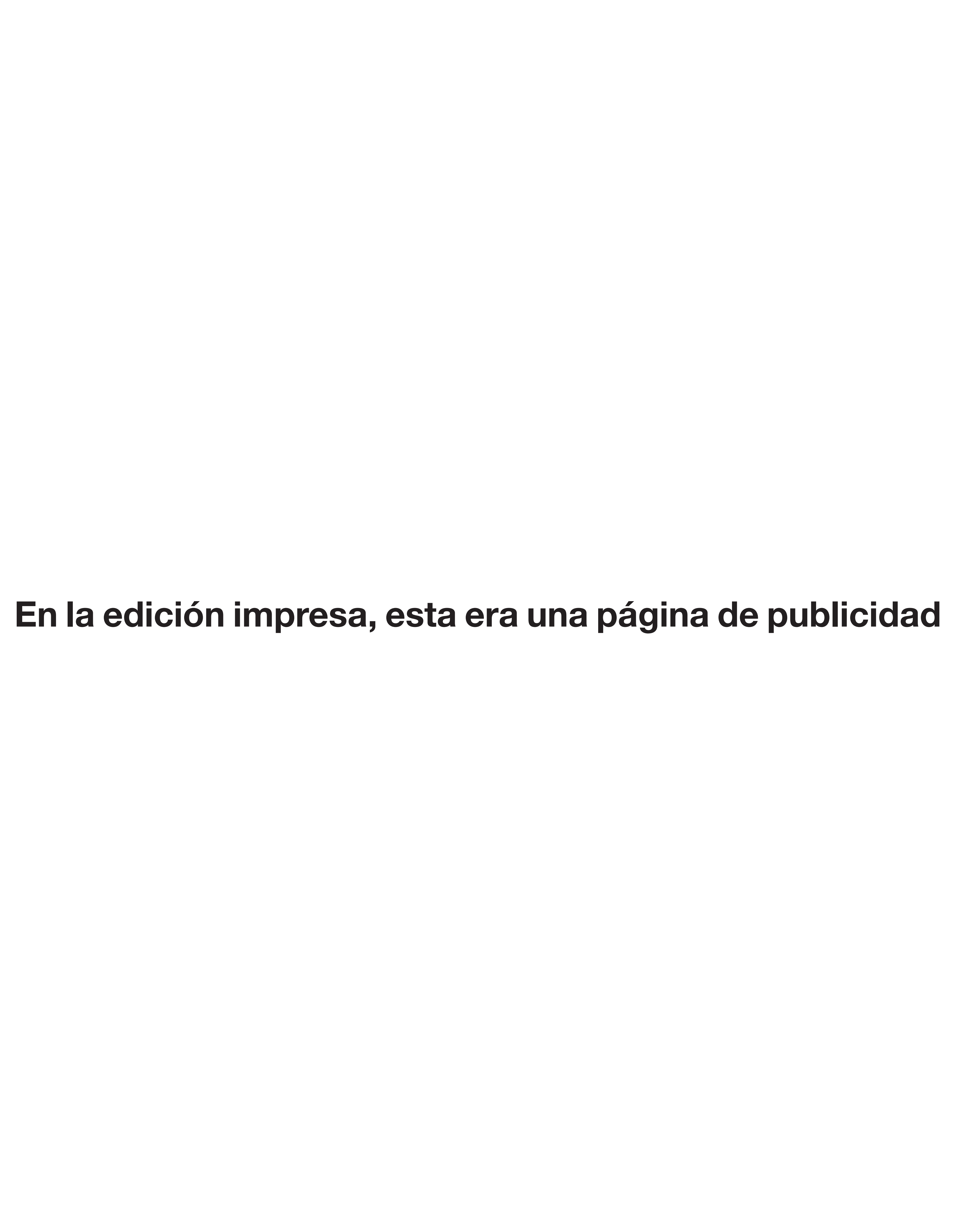
Rainbow Six: Raven Shield
Actualización a la versión 1.53.
Necesitas tener previamente instalada la versión 1.52 del juego. Se solucionan diferentes problemas encontrados en el modo multijugador con el CD-Key.

Tiger Woods PGA Tour 2004
Actualización a la versión 1.1.
Soluciona problemas detectados con la jugabilidad del título, junto a algunos defectos gráficos detectados.

Tron 2.0
Actualización a la versión 1.042 desde la versión 1.030 ó 1.040.
Soluciona algunos bugs que permitían saltarse los mapas en modo individual, y corrige ciertas incompatibilidades con el sistema operativo Windows XP.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad